SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

本期附贈 1994年 暑期電腦遊戲彩色圖鑑

SOFTWORLD MAGAZINE 65 PC GAME 1994

【倪匡電子小說─原振俠傳奇 特別專訪】

【新GAME熱報】工人物語─建國篇 天堂樂園

【遊戲攻略】創世紀VIII異教徒完全攻略(一)
命運之手完全攻略 警察故事IV─暗夜疑兇攻略指引
英雄傳奇IV─魔障攻略提示…等六篇

【[illegible]】
太平洋戰將
王座爭霸戰
富甲天下
智聖鮮師
妙狐神探…等九篇

【玩家觀點】
遊戲雜誌評析之我見

【七彩奪目的光碟世界】
INCA2 MYST

【98精品店】
卒業II 超時空要塞II
美少女夢之物語
スーパ リマル麻將四代

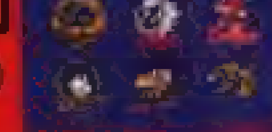
【DOS[illegible]】
萬獸之王 現代大戰略EX

【遊戲解剖室】
解構策略遊戲企劃書

【多媒體天地】
多媒體的漫畫書─狗骨頭

【遊戲終結者】
X戰機 失落的封印 幻想空間VI
爆笑躲避球

中華職棒 2
SOFTWORLD



延續電腦魅力の新動線

PENTIUM586

—心·動·配·備—

◆CPU:PENTIUM-60 ◆RAM:8MB ◆CACHE:256KB
◆FDD:1.2MB+1.44MB ◆VESA VGA CARD
◆螢幕:14" SUPER VGA ◆可抽換式硬碟架 ◆硬碟:340MB

F586機型之特點：

一、機殼設計融合工業用電腦及FCC安規標準，採雙風扇配備，後窗加設出風孔(熱風孔)，主機板固定基座板加設15孔(3公分見方)熱散孔，另上蓋靠主機板部份加設傳導孔。如此設計可使CASE內部溫度維持正常溫度。

二、主機板CPU散熱方式，採用3M專用散熱膠，並加CPU散熱片及風扇。

三、一、二、項設計可使F586之CPU、TTL及其他半導體，在優良穩定的溫度，持續久恒的工作，讓使用者安枕無憂。

四、F586　CASF採用3大(可裝抽取式HDD·CD-ROM·FDD 1.2)3小之設計符合公元2000年之標準。

亞洲電腦

編輯室報告

一陣低迷景象的五、六月遊戲市場已經過去，現在接踵而來的正是充滿熱力的暑期強檔，讀者從本期遊戲排行總表（P.46）所列的已出片現況及新片動向（P.44）提供的國內預定出片計劃中可以感受並預測這一波延續到光輝十月出片熱潮的驚人魅力。有別於早期純以代理國外遊戲仰人鼻息所衍生的國外出片檔期與國內市場青黃難接的窘境，自有心的電腦休閒業界切入國人自製遊戲市場、大力鼓吹尊重智慧財產、鼓勵創作、研發專屬國人風格的系列作品迄今自是不可同日而語，國人自製遊戲已蔚為氣候，投入遊戲製作的廠家再創空前，更讓屬於中國題材的遊戲在國際電腦遊戲地位上佔有一席之地的夢想不再遙遠。我們正在建立屬於我們自己的風格--一個足以代表本土特色的風格，衷心企盼政府相關部門善意而明快的政策規劃、業界的專業投入、精心製作與消費大眾的肯定、支持，一如軟體世界雜誌讀者票選排行榜（P.4）在建立本土風格的理念下，堅持忠實反應遊戲熱度，終能獲得讀者的肯定，逐步建立起活潑、互動，具本土風味的園地，我們期盼有更多的讀者共同參與，更期盼能有更多尚不知電腦休閒軟體為何物的朋友早日接觸這片如真似幻、充滿想像空間的軟體世界。

當然，為求同步掌握全球遊戲市場的趨勢脈動，本刊自是不遺餘力，駐美作家 TODAY 雖是孤軍作戰，卻是成效卓然、有目共睹，本期一口氣傳回 11 頁的一手資料，共饗讀者（P.49）。不少讀者亟欲投入遊戲製作的領域或試圖一窺遊戲製作堂奧，泥泥自限於程式、美工與音樂製作之中，殊不知遊戲企劃之於遊戲正如舵之於船隻般同等重要，有鑒於此，本期遊戲解剖室（P.198）特以策略遊戲為例，再為讀者開啓一扇方便之門。此外，偏好東洋口味的玩家可要細細品嚐 98 精品店中（P.191）店長為讀者精選的四道美味和本刊 DOS/V 專欄（P.196）萬獸之王與現代大戰略 EX 的佳餚，而以倪匡小說為架構的原振俠傳奇電子小說，可謂休閒軟體的一件盛事，專訪的安排與資料取得可謂是煞費苦心，本刊則以特別專訪型態搶先報導（P.30）；而烽漢少林系列之七俠五義 3D（P.10），不讓國外3D VR技術專美，又是GAME壇的另一件盛事，本刊先以 4 頁篇幅共饗讀者。另外，編輯室擬於暑期製作的1994年暑期電腦遊戲圖鑑於六月中旬遞函各遊戲出版公司自行提供相關資料，終於本期如願以彩色別冊形式推出，特此感謝惠予提供資料之公司。

暴風半徑 300 公里的道格颱風來襲，明天休假一天。這個不識相的颱風竟然還在雜誌趕稿的緊要關頭來訪，而剛接種第三劑三合一、B 型肝炎與口服小兒麻痺疫苗以致微微發燒的女兒也隨著窗外的風雨聲嚎啕不已。嗯!!好一幅風聲、雨聲、嬰兒聲，來聲俱寂；私事、公事、編輯室，雜事齊飛的紊亂景象，父親節的前夕，初為人父的老編吊著手電筒僵窩在桌前掙扎著試圖完成這篇編輯室報告的同時，在桌上留下了這段文字

女兒平安　父親快樂

SOFTWORLD Magazine
軟體世界雜誌社
發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
主　　編／李俊賢
編　　輯／
史　量、呂重達、鍾文慶
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、劉信良
資料處理／曾玉琴
打字排版／陳禮英
編輯助理／蕭嘉慧
特約作家／
李莉莉、郭宗勳、朱學恒
卓挺然、鍾凱文、徐國振
劉興澤、葉明璋、劉昭毅
李永治、羅國宏、駱婷婷
蘇經天、何　布、曾昭奇
王彰懋、吳昱甫、劉建台
呂維振、葉宗明、林政翰
黃文龍、侯育宏、俞伯翰
黃啓禎、劉建良、賴福鑫
林旭中、黃振倫、朱傳純
吳文德、楊傑優、石志浩
卜起標、陳志明、廖奇建
潘昱宏、許雲翔、黃俊銘
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥
劉　瑋、楊淳妃、李錦綿
美術支援／
林俊宏、林慧玲、謝幸娟
許素敏
駐美特派員／亞佛列德
法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
社址／軟體世界雜誌社
高雄市三民區民壯路 63 號五樓
電話／07-3848088 轉 277 ／ 289
投稿、聯絡信箱／
高雄郵政 28-34 號
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
服務專線／07-3841505
照相打字／
點線面電腦照相排版公司
製版印刷／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號
南區業務／
高雄市三民區民壯路 61 號
TEL：（07）384-8088
北區業務／
台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（02）788-9188
中區業務／
台中市西屯區洛陽路 148 號
TEL：（04）311-8774
香港業務／
香港九龍深水埗海壇街 163 號
銀海大廈 1F B.C 室
FAX：002-852-7280999
TEL：002-852-7292781
星馬業務／
13A,Jalan SS21/60 Damansara Utama, 47400 Petaling Jaya,Selangor, WEST Malaysia
TEL：002-603-7175206
FAX：002-603-7195711

•搖滾少林系列之七俠五義•

•聖獸傳說•

•龍騎士3•

•智冠鮮師•

•擂台美少女•

● 中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號
● 中華民國78年4月創刊每月15日出刊

1994

月號

本期附贈 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ '94暑期電腦遊戲圖鑑

廣告索引

讀·者·票·選

20 & Best 5

●統計日期：6月29 7月28日 ●其他：116票 ●廢票：33 票
●資料來源：軟體世界雜誌 64 期選票 ●總得票數：2051 票

1 美少女夢工廠II中文版 461

□精訊 □少女教育策略 □700 元 □83 年 4 月 2 日出版 □10 片裝 □上期排名：1

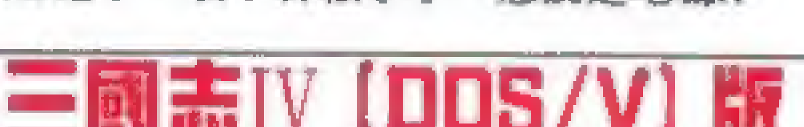
嘻…坐在寶座的感覺真好，不但風光還能留名，老爹說這椅子坐得越久，身價越高，甚至比什麼人魚之淚、天堂鳥的蛋、獨角獸的口笛還要珍貴，不但可加滿氣質、魅力、感受、評價，就連攻擊、防禦、抗魔力也都有得加、老爹說得可真玄…不但如此，老爹還說，另有一把椅子更有價值，真不曉得那把椅子能不能刻字留念?!嘻…爸爸節快樂

2 倚天屠龍記 208

□軟體世界 □RPG+冒險 □800 元 □83 年 3 月 20 日 □11 片裝 □上期排名：2

天啊!!看來妳野心不小，還想染指黃金排行榜，嘖！妳老爹的話未免也太多了點…算算時間，黃金排行榜也快出現江湖了，這可是件GAME 林大事，絕不能讓妳這黃毛丫頭搶了榜首寶座，否則就太遜了，喂！軒轅小子，您說是吧嘛!!

3 三國志IV (DOS/V) 版 199



□第三波 □策略 □3600 元 □83 年 5 月 7 日 □4 片裝 □上期排名：4

嗚…表哥，你終於…不!!竟然被轟出去守門口，我早就…不!!現在才知道原來他們不是針對我，您放心，我一定謹記你的遺…交待，有機會一定把我們三國世家的名號，狠狠地刻在椅背上，以慰你在天之…（☆◎#…）…在門口站衛兵的辛勞，要不是那團闇龍騎士，你也不會有今天的下場…嗚…

4 軒轅劍貳 187

□大宇資訊 □RPG □570 元 □83 年 2 月 8 日 □10 片裝 □上期排名：3

喂！倚天小子！你說的是沒錯的啦（老弟！右邊的頭請靠右，謝謝!!）這黃金榜首可是兵家必爭之物…（老弟！左邊的頭請靠左…）絕不能兒女情長讓美少女搶走（中間那個頭…☆◎#＄…），當然更不能讓你拿去，您說是吧嘛!!喂！三國小老弟！人有悲歡離合，月有陰晴圓缺，這GAME 嘛…也有新陳代謝…六畜輪迴，被你搶走了我的位子，心情已經爛透了，不要沒事三個頭晃來晃去，影響我講話的情緒，您就一邊節哀順變去吧！

5 炎龍騎士團－邪神之封印 162

□漢堂 □戰略 □520 元 □83 年 5 月 20 日 □6 片裝 □上期排名：6

有沒搞錯?!六畜輪迴?!我記得我報名參加的是軟世票選排行榜…可不是什麼轉世排行榜，軒轅兄，七月半到了，你這話講得也太敏感了點吧嘛!!要轉你去轉，可別算我一份，還有那個叫三個惡的，給你個良心的建議，以後講話請先溝通好，派一個代表發言就行了，加點手勢無所謂，頭勢不用那麼多，還有發音請標準，我是炎龍騎士團，不是闇龍騎士團，來！跟我唸一遍…闇龍騎士團（…☆◎#＄…）

本月焦點

同人小品，在BBS 上引起不少迴響的冥界幻姬，是否牽連與羅得島（ロードス）戰記"雷同"之處，雖各說各話，雖有公論，然而遊戲熱度仍未受波連，編輯室雖接獲部份玩家投訴遊戲之各項缺失，然本期磁片版與光碟版雙雙進榜，分佔 18 、24 名，總共拿下 29 票，足以顯示初進榜的熱度，玩家口味的轉移，光碟遊戲的趨勢潛力，值得遊戲出版商仔細推敲。

【冥界幻姬】

本月新秀

家喻戶曉的三國人物搭配大富翁的玩法與戰略成份，富甲天下以輕鬆小品，上手容易擄獲玩家關愛的眼神，在預期三國題材充斥市場互別苗頭的情況下，本期富甲天下仍依新進榜最高名次，拿下本月新秀，輕鬆詼諧的三國題材能否走出有別於嚴肅而大部頭的三國系列沈沈魅力之外，再造三國之春並獲玩家持續支持，有待考驗。

【富甲天下】

綜觀本次票選結果，由於本期總得票比上期短少約兩百多票，BEST 5 榜內之個別遊戲得票相對於上期，除了三國志IV（增加 34 票）、炎龍騎士團（增加 76 票）外，普遍受挫，雖然如此，仍有 69.33 %的票源集中在 BEST 5 榜內（下降 6.67 %），而繼續蟬連榜首的美少女夢工廠Ⅱ中文版，雖未突破 500 票，仍囊括 BEST 5 內 37.56 %的票數（上揚 14.14 %），養父集團的鐵票不但使其與排行第二的倚天屠龍記拉開兩百多票的差距，更錦上添花地為美少女再度締造風光的美景，而排行二、三、四名的榜內老臉孔則以 9 與 12 票之些微差距形成當仁不讓的王位副座拉鋸戰，另外，上期列為當月焦點的鴻堂之作--炎龍騎士團，本期果真在 BEST 5 榜內，為南台灣的勢力爭一席，並使得三國志Ⅲ中文版退出 BEST 5 貶為 TOP 20 領軍。

而在三國志Ⅲ之後的毀滅戰士、模擬城市 2000、極道梟雄與黑暗王座則繼住上期名次，老神在在可謂定力奇佳，中華職棒則因 2 票之差擺脫了因得票相當，同列為 12 名的逐鹿集團，此集團的成員分別是天使帝國、卡耐雞的人生指南與創世紀Ⅷ，該集團究竟會由誰出線還有待觀察，而本期新進榜的富甲天下則因新進榜名次，列為本月新秀，冥界幻姬則因一片兩吃之發行趨勢（磁片版與 CD-ROM 版）且同時雙雙上榜之佳績列為本月焦點，另外，上期排名 22 列為當月新秀的末日寶典，本期勢力有限改吊 TOP20 車尾。在 BUFFER 中，本期改由新進榜的瘋狂大飆車領軍，不知能否有足夠的爆發力與同為本期新進榜而風評不錯的太平洋戰將一較長短擠進 TOP20 榜內，綜觀 BUFFER 中，除了本期新進榜遊戲外，幾乎全籠罩在名次下跌的烏雲中，個個愁眉苦臉，難分軒輊，而其中的兩個特例分別是上期同吊 BUFFER 車尾，只差掛出免戰牌的上帝也抓狂II與吞食天地II，本期名次止跌回漲，而武狀元黃飛鴻因上期名次回揚 7 名經預測似有轉機，本期"果真"轉出榜外，而老將吞食天地II被譏為廉頗已老尚能飯否，本期不堪羞辱"發ㄈㄣ""塗牆"進駐 27 名，又讓評論員打作了一副新眼鏡。由於暑期不少熱片還在八月推出，預測下兩期的票選排行競爭將更加激烈，軟體世界票選排行榜急速發燒中，精彩可期，可別讓你的選票寫在家裡涼快哦！咱們下期見。

票選活動 中獎名單

台北市・林子素
台北縣・鐘瑞華
台北市・張志揚
台中縣・林俊宏
新竹市・曾建堂
彰化縣・江明樺
台南市・張世坤
高雄市・謝宗森
高雄市・黃柏升
高雄市・王仁斌

以上十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

本期	升降	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	售價	片數	得票數
6	下降	5	三國志III中文版	第三波	策略	1800	4	79
7		7	毀滅戰士	精訊	動作	540	5	67
8		8	模擬城市 2000	電腦休閒世界	模擬	600	3	60
9		9	極道梟雄	軟體世界	戰略	480	3	56
10		10	黑暗王座中文版	第三波	RPG	580	11	40
11	上升	12	中華職棒	軟體世界	運動	540	9	37
12	上升	13	天使帝國	大宇	戰略	480	4	35
12	上升	16	卡耐雞人生指南	光譜資訊	策略	480	3	35
12	下降	11	創世紀八異教徒	軟體世界	RPG	640	8(3.5")	35
15		15	爆笑躲避球	熊貓軟體	運動	430	3	26
16	下降	14	中華職棒經理片	軟體世界	運動	300	1	24
17	上升	一	富甲天下三國篇	光譜資訊	益智	420	2	21
18	上升	一	冥界幻姬(磁片版)	天堂鳥	RPG	540	10	20
19	下降	18	絕地大反攻	松崗	射擊	1250	CD-ROM	18
20	上升	22	末日寶典	傑克豆	RPG	540	6	17

The Buffer 21～30

本期	升降	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	上升	一	瘋狂大飆車[光碟版]	美商邁點	14
22	下降	20	大富翁II	大宇	13
23	上升	一	太平洋戰將	軟體世界	12
24	下降	17	模擬農場中文版	電腦休閒世界	9
24	上升	一	冥界幻姬光碟版	天堂鳥	9
24	下降	19	陸空戰將	軟體世界	9
27	下降	25	X戰機	松崗	7
27	下降	25	勇者傳説	漢堂	7
27	下降	23	正宗台灣十六張麻將	大宇	7
27	上升	30	上帝也抓狂II	軟體世界	7
27	下降	21	奇門遁甲之九五真龍	軟體世界	7
27	上升	30	吞食天地II	軟體世界	7
27		27	戰神II	電腦休閒世界	7

名次上升　名次下降

中華職棒2

■類　　別：運動　■容　　量：未定
■出版公司：軟體世界　■出版日期：預定八月下旬發行

在《中華職棒二》的出片前夕，編輯部冒著生命危險，從《中華職棒二》的製作小組中為讀者竊取到許多球員的機密資料，包括一些在遊戲中不會顯示的資料，為玩家整理出一份六隊實力剖析的報告，讓你洞燭先機，克敵致勝。

一　兄弟象隊：

投手

天王巨星陳義信擁有四種變化球路，其中滑球威力為六隊之冠，另外克力士與巴比諾也具有左右兩方向變化的球路，此三巨投的組合將令其他五隊非常頭痛。且遊戲不明顯限制投手、打者的特色也將使得棄投從打的李文傳不但可打擊、守備，也可出來投球喔！

打擊

打擊網平均、板凳球員深度夠，是兄弟打擊的兩大特色。林易增的腳程快，李居明，王光輝路易士三人的打擊框大，而李、路兩人更是機會型打者，此中心打者群的組合，雖沒有突出的全壘打能力，但平均打率之高為六隊之冠。另外帝波，吳俊達兩人的腳程。陳彥成，王俊郎，林百亨三人關鍵一擊的能力，都得注意。

整體守備能力為六隊之冠。林易增、帝波、李居明的外野鐵三角；吳復連、葛雷諾二游雙搭檔；洪一中的阻殺能力皆為一時之選。較需注意的地方是三壘防區及帝波因外人限制而無法上場時的替補人選考量。

二　統一獅隊：

投手

王漢的曲球與直球為他帶來一年二十二場的勝績，其威力可見一斑。但在遊戲世界中，單純的三種變化球路將受到考驗；反倒是謝長亨、郭進興兩人多方位的變化球路較令玩家頭痛。不過王漢的曲球威力及謝長亨的指叉球威力同樣為六隊之冠，另外杜福明的小號蝴蝶球，因飄浮不定，皆可善加利用之。

守備

除了捕手曾智偵為攻守俱佳外，其餘的球員呈現攻守不平衡的狀態。例如鄭耀華的守備好、打擊差，李坤哲的打擊好、守備差就是一例。所以適當的調度將非常重要。特別一提的是面對曾智偵擔任捕手時，盜壘前請再三考慮。

打擊

擁有多名根性打者，為本隊之最大特色。卡羅、江泰權兩人具有本隊最大的打擊框。羅敏卿、林克、陳政賢三人的中心打擊群，意志力十足。二線球員中的宋榮泰、李坤哲、鄭耀華、賴崇光，在壘上有人時打擊表現亦特別好。

三 味全龍隊：

投手

在看到黃平洋有這麼多球路之後，你就會了解到為什麼他被號稱為七彩變化球的投手了。直球、伸卡球、速沉球、曲球、滑球、螺旋球、蝴蝶球，這麼多的球路將使得黃平洋成為中華職棒二中最受歡迎的投手。不過還好他的變化幅度都不是很大，玩家還有一線生機。但是玩家得特別小心蝴蝶球這個不知道會飄向何方的要命球路。

打擊

坎沙諾、羅世幸兩支棒子得注意，當然呂明賜偶而也會不小心將你的球擔出場外。另外麥雷諾這個伏兵，以及六隊代打中 POWER 最強的陳大順都可以好好利用。

守備

守備群能力僅次於兄弟隊。黃閔隆、孫昭立的守力，坎沙諾、孫昭立的肩力皆為外野手中的佼佼者。另外三壘手郭建霖更是六隊中的最佳內野手之一，打到那裏可能會死的很慘。切記，儘量少派陳金茂擔任捕手，否則你就被盜壘盜好玩的。

現場實況轉播2

台北市立棒球場
左310 中360 右310
容量 14000 天然草皮

STRIKE

四 俊國熊隊：

投手

六隊中投手群最薄弱，這大概也是戰績墊底最大的原因。除了林朝煌與威爾，以及緊急回鍋的湯尼外，其餘的投手可能會被宰得很慘。不過來日方長，多給年輕投手一些磨練的機會，待你玩到職棒六、七年後，就可訓練出一些可用之才。在此之前，威爾的慢速曲球、湯尼的伸卡球，必須好好利用。

打擊

黃忠義是位攻、守、跑俱佳的好球員，而且也具有長打能力。張耀騰的盜壘能力不差，可跟林易增拚一拚，只是上壘率要再提高些。中心打者群中，吳思賢是屬於大打擊框打者，詹姆士是大棒子，張文宗則是根性打者。另外今年新崛起的悍將吳哲宗及白昆弘也都是屬於意志力較強的選手。

守備

由於投手群較薄弱，所以守備變得格外重要。一般說來，內野的守力比外野好一點，但還是得多加注意。當你選擇自動守備時，控制俊國隊的玩家將會有許多的接球機會。

五 時報鷹隊：

投手

雖然沒有很強的先發投手群，但是有幾個還蠻好用的中繼投手，所以車輪戰或是類似的投手調度是必要的。多情少見的螺旋球、奇戈的快速球、郭建成的多方位變化球及優良的控球力，這些都是還不錯的地方。

打擊

雖然沒有像三商虎擁有三位全壘打王的那種架式，但時報隊長程火砲連線為六隊之冠。王光熙、廖敏雄、喬治、褚志遠、李聰富等人，一不小心就會將投手失控的球撈出牆外。另外，第一棒的曾貴章更是中華職棒二中的唯一超大打擊框打者，遊戲中要三振他可能很難，而且他的腳程及觸擊能力都不弱，眞是位令人頭痛的打者。古國謙則是另外一位競爭盜壘王的人選。

守備

守備實力沒有什麼突出之處，所以佔不到任何便宜。小心不要浪費長程火力網攻下的分數。另外捕手陳執信的阻殺能力也不錯。

六 三商虎隊：

投手

由於投手群中絕大部份是本國球員，所以所會的變化球路也較多，這使得使用本球隊的玩者將有很好用的投手群。康明杉的指叉球、涂鴻欽的曲球及上昇速球，陳明德、黃武雄的慢速曲球都投的非長好，且令人頭痛的是他們同時還具有其它許多變化球路，而且兩名左投也使得投手調度更爲容易。

守備

幾乎沒有一個守備位置可得到金手套，且先發球員中如黃世明、蔡生豐的守備能力都沒有後補球員中的林振賢、何良志來的好，可考慮適時的調度。另外要注意的是捕手人選雖多，且林仲秋可守內野及外野，但若非由林仲秋擔任捕手時，會付出常被盜壘的慘痛代價。

打擊

鷹俠、哥雅、林仲秋三位全壘打王的砲口已瞄向其它五隊投手後方的看台。而逆轉之神鷹俠在七局後的神來一擊更加值得注意。另外康雷及陳正中的長打能力也不錯，其中康雷更是安打、盜壘的好手。由於後補球員多，所以不乏一些可立功的小兵，如安打狗蔣坤生的根性就可好好利用。

各項屬性的天生好手！

控球派： 陳義信、克力士（兄弟） 王漢（統一） 黃平洋（味全） 郭建成（時報）

速球派： 巴比諾、瓊茲（兄弟） 王漢、阿Q（統一） 林朝煌（俊國） 奇戈（時報）

多方位變化球路派：

陳義信、克力士、巴比諾、瓊茲（兄弟） 謝長亨、郭進興、杜福明（統一） 黃平洋、史考特（味全）
威爾、湯尼（俊國） 多情、捷猛士、郭建成（時報） 康明杉、涂鴻欽、翁豐堉、陳明德、黃武雄（三商）

大棒子一派：

路易士（兄弟） 羅敏卿、林克（統一） 羅世性、坎沙諾（味全） 詹姆士（俊國）
王光熙、廖敏雄、喬治、褚治遠（時報） 哥雅、鷹俠、林仲秋（三商）

追風族一派：

林易增、葛雷諾、帝波、陳琦豐（兄弟） 江泰權、鄭百勝、吳林煉、耿建輝（統一）
坎沙諾、孫昭立、麥雷諾（味全） 黃忠義、張耀騰、張天麟、張建勳（俊國）
曾貴章、古國謙、路易（時報） 哥雅、康雷、蔡生豐（三商）

金手套一派： 洪一中、吳復連、葛雷諾、林易增、帝波、李居明（兄弟） 曾智偵、鄭百勝、郭耀華（統一）
麥雷諾、郭建霖、坎沙諾、孫昭立、黃煚隆（味全） 黃忠義（俊國） 王光熙（時報）

大打擊桓一派：

李居明、王光輝、路易士（兄弟） 卡羅、江泰權（統一） 黃忠義、吳思賢（俊國） 曾貴章、喬治（時報）
哥雅、康雷（三商）

格鬥少林系列 3D

七俠五義

正當兩家電視台在為八點檔的「七俠五義」展開捉對廝殺的同時，艾生資訊也緊鑼密鼓地開闢PC GAME上的另一場驚天動地的戰爭，各路英雄豪傑，小心接招了！

◆本文圖片爲開發中畫面

■類　　別：古裝動作
■出版公司　艾生資訊
■容　　量：約25MB
■發售日期　1月底

赴湯蹈火，兩肋插刀，只爲公理正義

話說南宋時代，由於貪官污吏肆虐無忌，社會道德淪喪敗壞，導致人心惶惶。在恣意不安下，人人只求安身自保，唯有正義凜然的南北俠與義薄雲天的五鼠，敢挺身而出爲公理正義主持公道，嚴懲奸人。豈知在行俠仗義之際，慘遭奸人陷害而成爲官方之眼中釘，且處處設下陷阱，不論在街道上、山野間都埋伏著官兵的眼線，隨時都會遭到官兵的圍捕夾殺。處境可謂如臨深淵，如履薄冰，但爲拯救忠良之士仍義無反顧地勇闖地牢、少林寺，與軍營中百萬大軍斡旋到底，就在千鈞一髮之時，竟無意中揭開另一段陰謀……

在一次解救人質的行動當中，得知襄陽王暗起異心，欲通敵邦謀反篡位，且已擒住皇上並將其軟禁。此時的京城可說是危機四伏，大有一觸即發之勢。爲了宋室王朝之延續，不得不潛入皇宮一探究竟，搜尋玉璽解救皇上，揭發襄陽王的陰謀。是否能化解此危機，而使南宋皇室得以平反，就得看各位大俠的功力如何了？

飛簷走壁，登萍渡水，身入敵方之境

基本上格鬥少林系列之七俠五義3D是一個以南宋背景爲題材的武俠動作遊戲，結合現代潮流與中國野史的七俠五義，重新詮釋了 3D 的技術極限，將遊戲畫面表現地更惟妙惟肖，令人耳目一新。

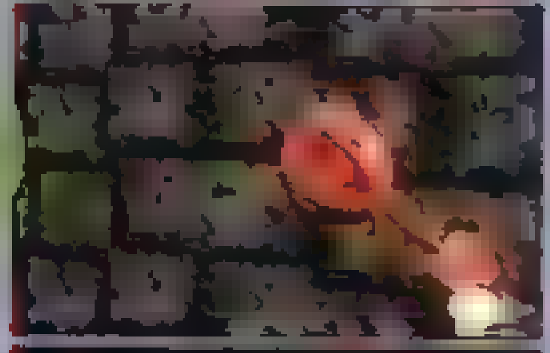
3D 動作遊戲的視角問題，一直爲人所垢病，但遊戲中的主角在探訪民情與深入關卡時，都可表現出飛翔、急步快跑、輕功跳躍、蹲、抬頭仰望、低頭俯視、騎馬奔馳等動作，隨時利用這些不同的動作，才得以順利過關，而非僅打打殺殺就能過關，這套第一人稱即時互動式的遊戲，將開創中國武術的新視野。

遊戲中場次關卡，"廣度加大"、"深度加高"，首次出現的多層樓設計，將使同一張地圖的空間，呈現出疊覆的倍數增加（看來這本攻略要很大本才行哦!!），華麗、逼真的畫面，會讓深入其中的你眼花撩亂，且關卡場景，都是採用中國式材質的設計，如地牢、街道、山洞、沖霄樓等，皆深富中國古典風味，讓你有深入其中，身歷其境，猶如回到古代武俠世界的感覺，不錯哦！

尋找密門

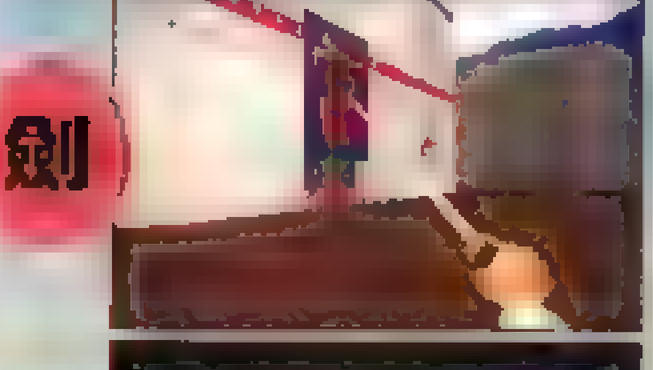
稀奇兵器 獨門武功

斧


錘

扒

刀


劍

戟

紙扇

匕首

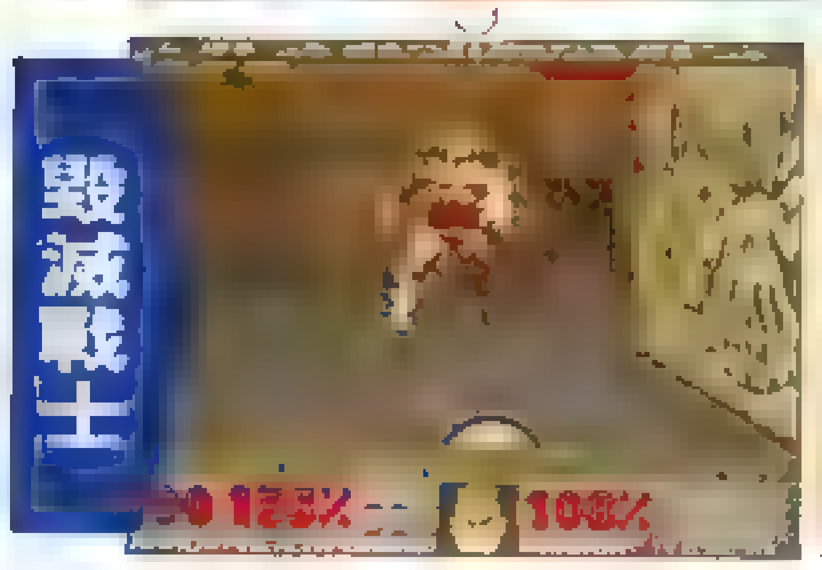
拳腳大展．刀劍齊飛．直搗黃龍深處

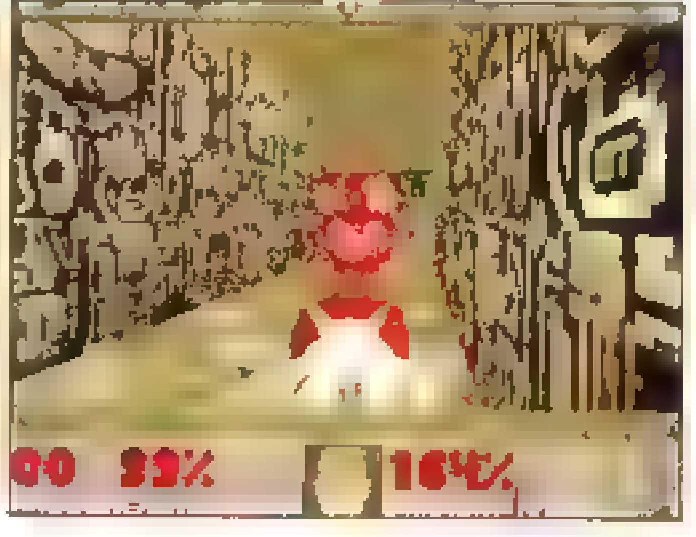
就玩法來看，七俠五義3D之劇情採取多線式方式進行，玩者可嘗試不同的角色與情節，而提高其玩度，各主角都是別樹一格的俠義之士，身懷不同的兵器、暗器、掌法、氣功等絕技。在因緣際會之下，還可獲得武功秘笈，練得一身出凡入聖的絕世神功，在衝鋒陷陣之時，即能發揮其所極，而所遇之敵人（在遊戲中一直是由官方來扮演這個角色）個個身手不凡，所使出的招術皆是毒辣、殘暴、招招皆欲致人於非命，更值得一提的是，戲中幾乎搜括了中國境內所有的殘暴武器，洋洋灑灑，幾乎為一套中國兵器應用大全的[illegible]，整個遊戲中，將先後登場各型斧、扒、刀、劍、戟、鞭、鉤等近身攻擊武器，加上多種遠距離的氣功，掌法（如一陽指，萬佛歸宗等式）和各種歹毒的暗器，甚至如血滴子型的飛盤、古錢等等，也可拿出來取人首級之用，由於敵人也不乏武林大內高手，也能使出各式各樣繽紛奪目的奇門怪招。因此，縱是高強如金鐘罩、鐵布衫、十三太保橫練等護體神功，也難逃被滿天花雨的暗器、弓箭、氣功傷到死穴。所以，為了對付敵人無孔不入的細細暗器，遊戲中也設計了盾牌、[illegible]、雨傘來抵抗。更慘的是，有時甚至還要手持火把、燈籠才能看清躲在暗處的官府爪牙，真是步步驚險，步步危機呀！

古代俠士與未來戰士

七俠五義

毀滅戰士

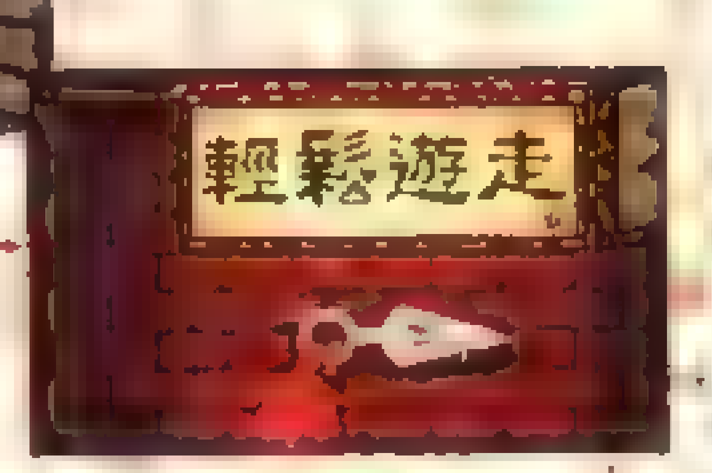




叱喝呼嘯，尖叫吶喊，恍若真實世界

就音效來看，此遊戲一舉支援了目前市面上能夠看到的各大型音效廠商，免掛各種模擬的程式，直接就上場。由於打著"搖滾少林"的口號，很輕易可聽出所有配樂，皆出自專業人士的手筆，MIDI十六音軌全開，配合劇情氣氛直逼電影水準，三度空間音效也有空前未見的水準， 16Bit 的音響效果，絕對發燒。而且比較高級的 16Bit 音效卡上，所有的"通道"全開，音效一次全上，在空盪的皇宮大廳，和御前武士廝殺，刀劍砍劈的鏗鏘聲，弓箭劃破空氣的呼嘯聲，敵人受傷時的吶喊、哀嚎聲，直逼耳膜深處，絕對讓你手心冒汗，直呼過癮。

音效設定



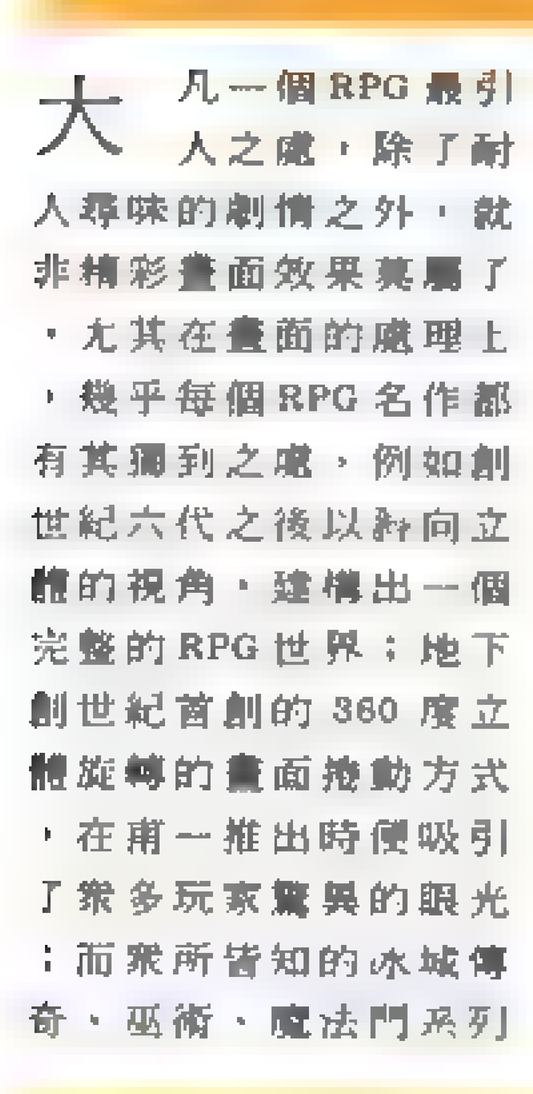
看到七俠五義3D的玩家，一定很難不把毀滅戰士或3D德軍總部，拿來做一番比較，同樣為 3D 類型的動作遊戲，3D德軍總部與毀滅戰士頗受玩家好評，生性嗜殺，喜歡見血的玩家應會對七俠五義有一番期待，畢竟在勇闖德軍總部與脫離毀滅基地後，能扮演中國武俠世界中風流瀟灑，身懷絕技的俠士，也蠻過癮的。

就整體的表現來看，七俠五義在 3D 動作展現上，技術上非常成熟，畫面的流暢度不會比以前出版的任何一個 3D 類型的遊戲遜色，而且在劇情安排上，則比毀滅戰士豐富許多，選擇不同的主角與進行不同路線，都會讓玩家有不同的體驗。

據出版公司--艾生資訊表示，搖滾少林系列--七俠五義3D將先以 ShareWare 版登場。不過，以 ShareWare 方式在國內發行遊戲是否可行，是一個見仁見智的問題，因為在國內休閒軟體市場上並未有此先例。但不管如何，七俠五義帶來的"搖滾震撼"肯定不小。

鹿鼎記

之皇城爭霸



經過前幾期的報導，相信各位讀者對鹿鼎記已有大致的了解，本期要為大家介紹的是鹿鼎記中最重要也是前幾期所遺漏掉的部分，那就是 MVAS 系統，到底什麼是 MVAS ，有興趣的讀者請看下面的介紹。

■類　別：RPG　■出版公司：軟體世界　■容　量：未定　■出版日期：預定九月下旬發行

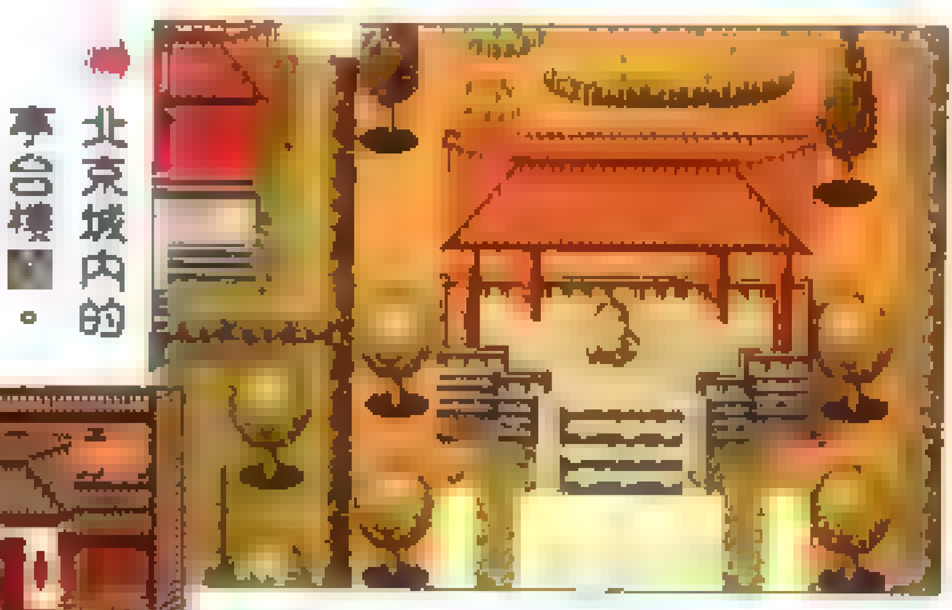
大凡一個RPG最引人之處，除了耐人尋味的劇情之外，就非精彩畫面效果莫屬了，尤其在畫面的處理上，幾乎每個RPG名作都有其獨到之處，例如創世紀六代之後以斜向立體的視角，建構出一個完整的RPG世界；地下創世紀首創的 360 度立體旋轉的畫面捲動方式，在甫一推出時便吸引了眾多玩家驚異的眼光；而眾所皆知的水城傳奇、巫術、魔法門系列，同樣以第一人稱的立體視角聞名於 GAME 界，可見一個成功的 RPG 除了要有耐玩且豐富的內涵外，最好還要有耐看的畫面。

鹿鼎記在製作之初，便打算以戲而不謔的手法來表現主角韋小寶逗趣的個性，因此除了製作群偶而加入的笑點外，劇情的設定一直中規中矩、忠於原著幽默有味的風格，惟畫面處理上雖然一開始便決定採用 2D 平面的地圖捲動方式來作主體，但在製作過程中，為了讓某些場景的畫面表現更求完美，又為達在畫面處理的程式技巧有所突破，因此隨著劇情的流轉，在某些場景，畫面的處理將因視角的移動而有令人耳目一新的轉變，藉著視覺效果改變將使玩家更能融入遊戲的劇情之中。

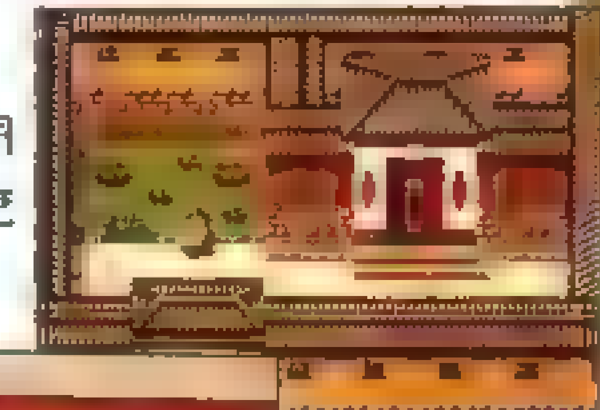
因此，鹿鼎記的畫面處理方式，並不像一般 RPG 只拘泥於主要的地圖捲動模式，再加入切入戰鬥時的戰鬥畫面而已，而是採用一種叫做 MVAS (Multi View Angle system) 的多重視角系統，利用畫面上視角的改變，來使搭配的劇情得到畫面表現上的最佳化，加入 MVAS 最主要的目的，就是使玩家在遊戲的過程中，在某些場景因預設的視角改變而得到意外的驚喜，說到這裏，也許你會很好奇所謂多重視角到底有那些，現在就讓我為你　　道來。

一．平觀天下、遨遊神州

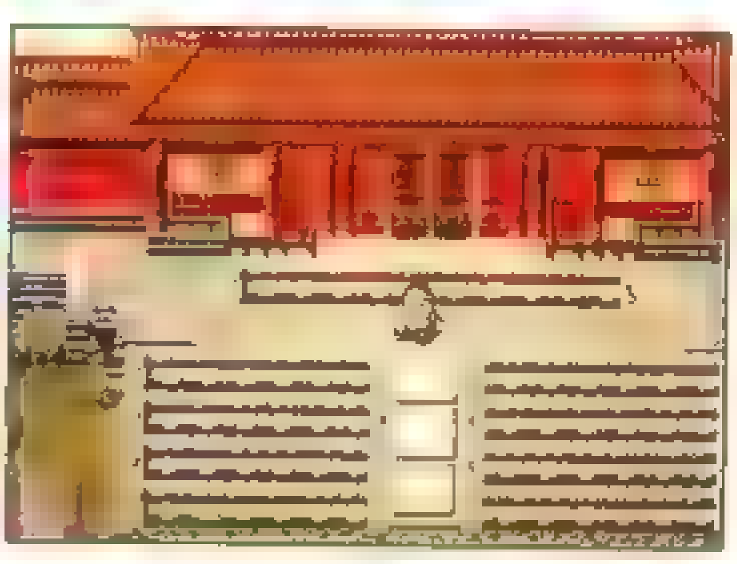
這個視角就是一般平面RPG所採用的 2D 地圖捲動畫面，也是鹿鼎記畫面的主體，在此玩家可以扮演韋小寶，在小說中的武俠世界遨遊，舉凡揚州、北京、五台山、神龍島等場景，都有許多待解的謎題，你可以在這個 2D 的世界中，試著與他人交談或探索一些蛛絲馬跡來破解謎題。雖然這個視角是以平面捲動為主，但是由於在房屋建築、屋內擺設加入陰影、遮蔽等畫面處理，還是能呈現出一種立體的感覺。



北京城內的亭台樓閣。



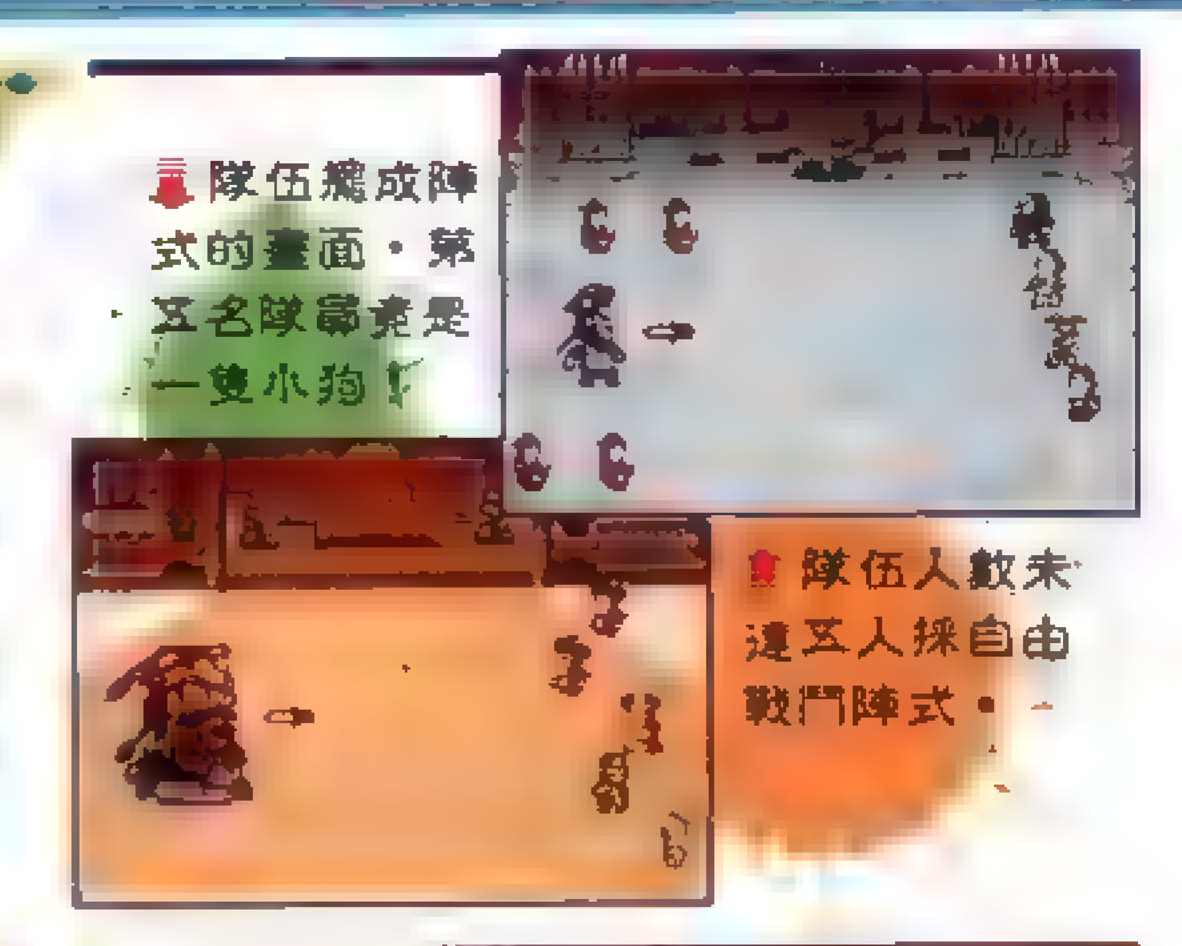
北京城胡同內的小吃攤集中地。



韋小寶來到雄偉的御書房前。

二、側看江湖、力戰羣雄

在隊伍遭遇敵人後，畫面便切入了側視的立體視角，敵人與隊伍各佔據左右兩邊，採回合制來輪番進行戰鬥，另外玩家還可以自己安排隊伍的陣形，利用各隊員所站的相關位置來產生攻擊或防禦力的加乘效果，詳細的情形在63期雜誌已有介紹，在此不再贅述。在隊伍與敵人正打得水深火熱的時候，有時還會有路人或阿貓阿狗的小動物經過，然後再跑開，爲緊張的戰鬥增加一些小小的意外驚喜。



隊伍擺成陣式的畫面，第五名隊員竟是一隻小狗！

隊伍人數未達五人採自由戰鬥陣式。

三、斜視蒼生、騎牛上京

韋小寶找來牛車幫助茅十八出城。

北京城逐漸在地平面上升起，場面相當壯觀

在茅十八遭到揚州官府的通緝後，重義氣的韋小寶必須幫助他脫離險境，於是便找來一輛牛車將茅十八藏在車內矇混過關。在前往北京的路上，畫面將由平面地圖捲動改爲斜向立體的地圖捲動，那種天地壯闊的感覺就和坐上了太空戰士6的陸行鳥一樣，你可以看見北京城慢慢地由遠方的地平線升起，畫面效果相當令人感動。據製作單位表示，除了地面的牛車之外，韋小寶還能坐熱氣球在天空飛翔，聽到這樣的消息眞是令人興奮！

四、翻江入海、秘境探奇

在迷宮方面，鹿鼎記也有與衆不同的設計，以神龍島爲例，韋小寶爲了逃離神龍島，必須闖過一座水迷宮，這時畫面採用側視的觀點，玩家可以看見韋小寶噗通一聲跳進水裏，然後在水迷宮中游泳前進，畫面上還會有一些魚兒跑來助興，相當有趣。有關迷宮部分的玩法有點像動作遊戲，但是由於畫面相當可愛生動，還眞叫人有點捨不得離開呢！

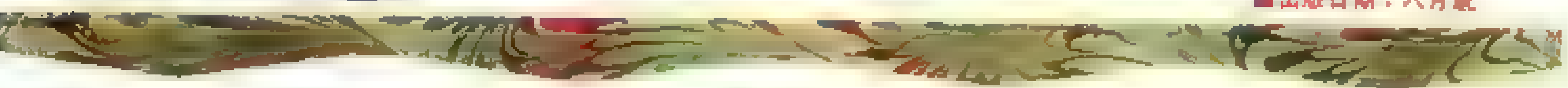
鼎兒也跑來和小寶作伴。

韋小寶跳入迷宮中的連續畫面。

蚌殼內藏有價值不菲的寶物。

高解析度的遊戲畫面，華麗的動畫，決戰在未推出前，就已受到衆多玩家的矚目。究竟決戰是怎樣的一個遊戲呢？本刊將再爲讀者揭開其神秘的面紗。

■類　　別：戰略
■出版公司：軟體世界
■容　　量：不詳
■出版日期：八月底



戰爭是一種古老的藝術，它帶來了巨大的毀滅，然而它裏面所包含的巧取豪奪的故事卻總是在吸引著人們的注意。在不久的未來，好戰份子再度主導了世界情勢的走向，在幾個不同的地方又引爆了戰爭。

西元1999年，北韓境內不滿政府的獨裁統治，人民起來抗爭要求民主，當權以武力鎮壓，引起民情激奮，各國同聲譴責，此時駐在38度線的美軍入境挑釁，大戰一觸即發……

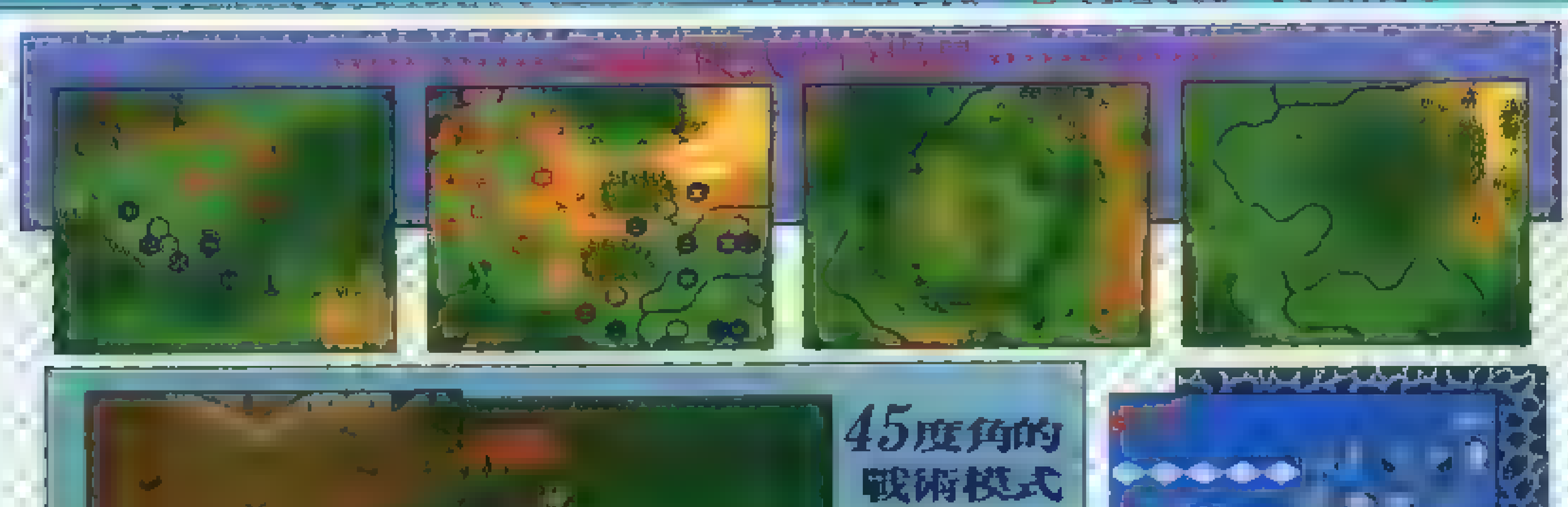
西元2000年，越南於太平洋試爆核彈成功，並意圖進犯鄰近的寮、泰兩國，聯合國通過制裁案，派出以英、法爲主力的聯軍，大舉進駐波斯灣……

西元2015年，回教狂熱份子於耶路撒冷展開連串的恐怖活動，甚至暗殺了以色列總理，以色列舉國憤慨，展開報復，隨即出兵進攻埃及、敘利亞、約旦。回教國家發表聯合聲明要以色列爲此次戰爭負責，隨即組成聯軍，以阿戰爭再度爆發……

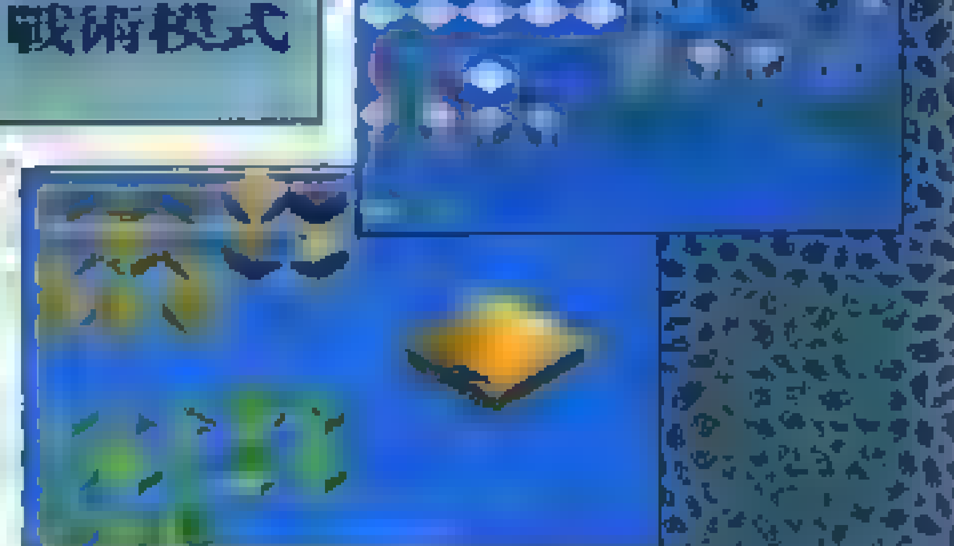
當然以上的情節只是決戰戰役裡的故事，發生在真實世界的機會並不大，雖然如此，我們同樣也能在電腦前體會到刺激緊張的戰鬥狀況。在『決戰』裡遊戲有二種不同的模式，分別是採用六角方格的戰略模式和採用45度角的戰術模式。以六角方格方式進行的戰略模式，已經有許多遊戲使用過這種方式，其中最有名的首推日本名作『大戰略』，相信有不少玩家玩過吧！這種模式雖然將地圖分爲一個一個六角格，與真實的地圖有些許的差異，不過其可以將本來複雜無比的軍事活動簡化，上手可說是相當的容易。至於採用45度角的戰術模式，設計的重點則是讓玩家能夠發揮細部的戰鬥。兩種方式可說是相輔相成，所以在『決戰』裡，您無論有什麼天才戰術，『決戰』皆能忠實的將其呈現出來。除此之外，『決戰』更利用高超的繪圖技術，將地圖景物繪製得維妙維肖，可說是相當的不易。

整體而言，本遊戲的操控簡易，畫面漂亮，難得的是其對遊戲內容的設計上力求周延，使得本遊戲表現出自己獨有的特色風格，而不再只是一味的承襲外國遊戲界面。所以喜愛戰略遊戲的玩家們，在經歷過大大小小的戰役後，又覺得漫漫暑假無事可作，何妨來試試這個國人自行設計開發的戰略遊戲，相信能給您新的感受。

結尾動畫

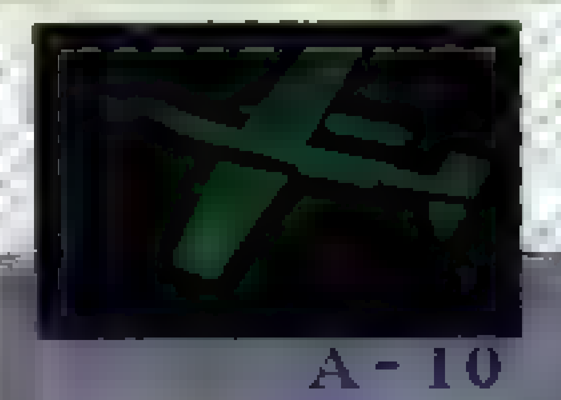


45度角的戰術模式



現代尖端武器系統大會串

決戰裡有著許多的武器種類，內容包含著坦克、戰機等多種的類別。而對於世界上知名的兵器『決戰』幾乎都加以模擬。比如說美國艾布蘭戰車（ Abrams ）、M901A2 ITV 反坦克飛彈車、A-10A 雷霆Ⅱ攻擊機及前陣子引起熱門話題的F-16戰隼戰鬥機等等，當然還有一些其他國家的武器。本刊在此先刊出部份武器的圖形，讀者們便可知道『決戰』對武器圖形的處理也是毫不含糊的。



A-10

M-1

M-48

F-16

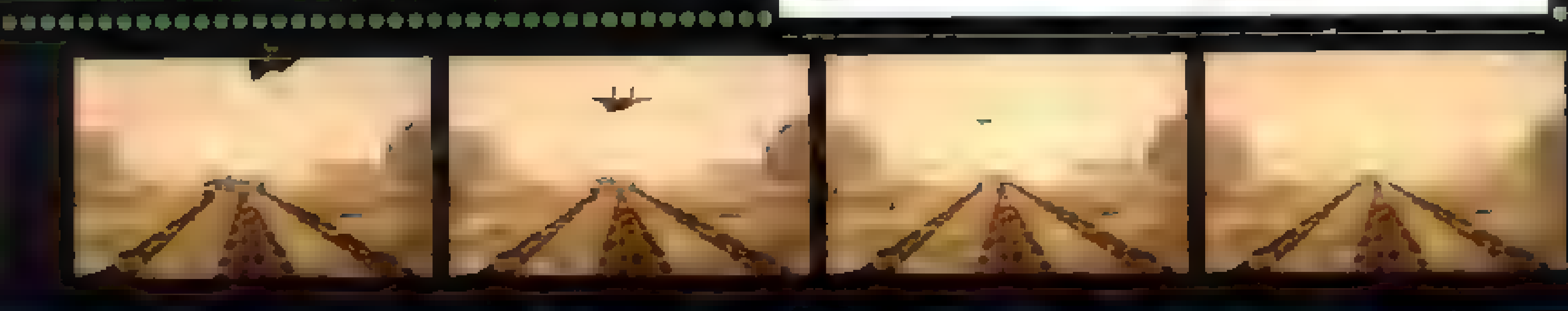
FA-18

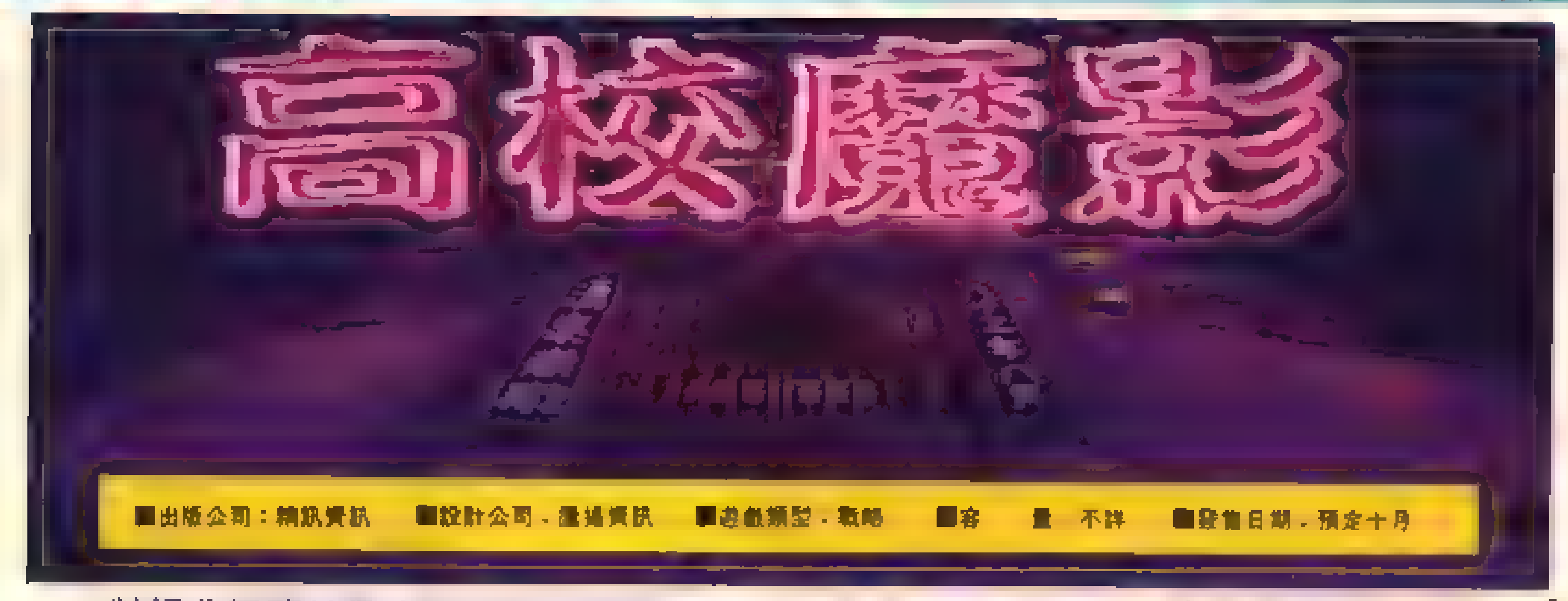
M-60

M-106

美麗的動畫

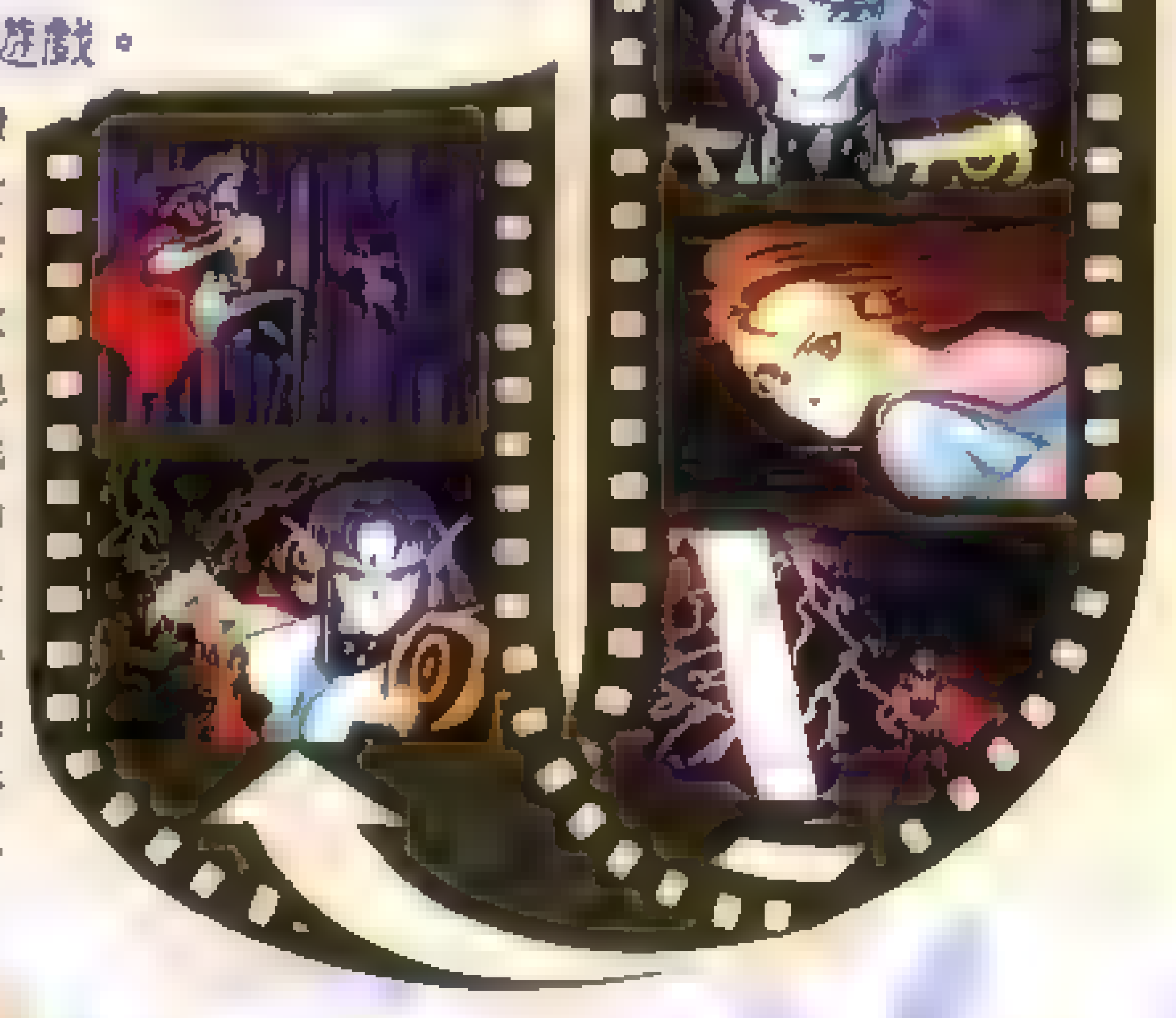
在63期的時候，本刊曾刊出一段『決戰』裡的動畫，感覺還不錯吧！（什麼！忘記了，趕快翻出來看），這次本刊再刊出一段『決戰』的結尾動畫，戰後的落寞精神在此動畫裡完全表露無遺，讓人覺得頗爲無奈。





■出版公司：精訊資訊　■設計公司：[illegible]資訊　■遊戲類型：戰略　■容　量：不詳　■發售日期：預定十月

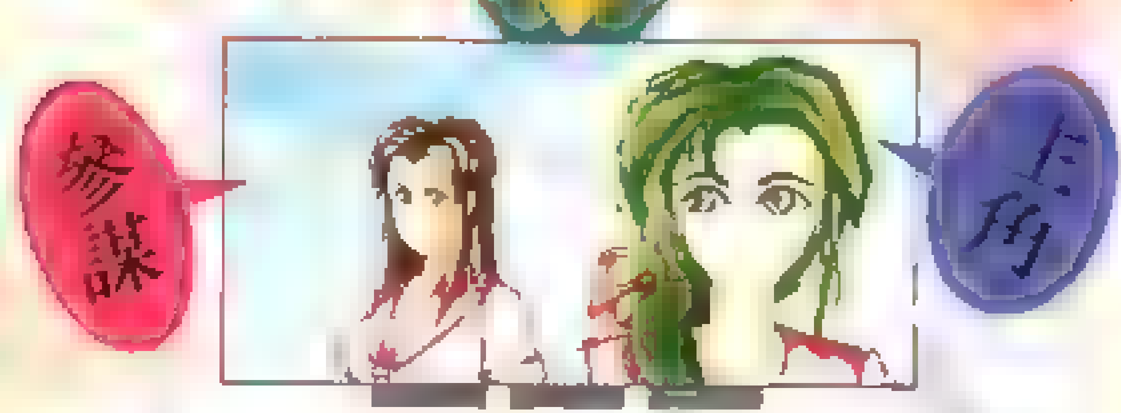
精訊公司鑒於國內喜愛角色戰略型遊戲的人不少，繼蓋林戰爭、恐龍世紀後又企劃推出這以臺灣高校女子學生為主角的高校魔影。遊戲中雖然沒有令人拍案叫絕的創意設計，各方面的表現也有著相當水準，是一套值得一試的戰略遊戲。



臺灣，看似平靜，但暗地裡卻有陰謀悄悄在進行著。一批來路不明的不速之客，以某種手段控制了全國各地的高中女生，並且使她們心智麻痺，進而唆使她們逃學翹家且攻擊其他的學生。事態變得愈來愈嚴重，但行政機關卻仍不見其出面解決問題。

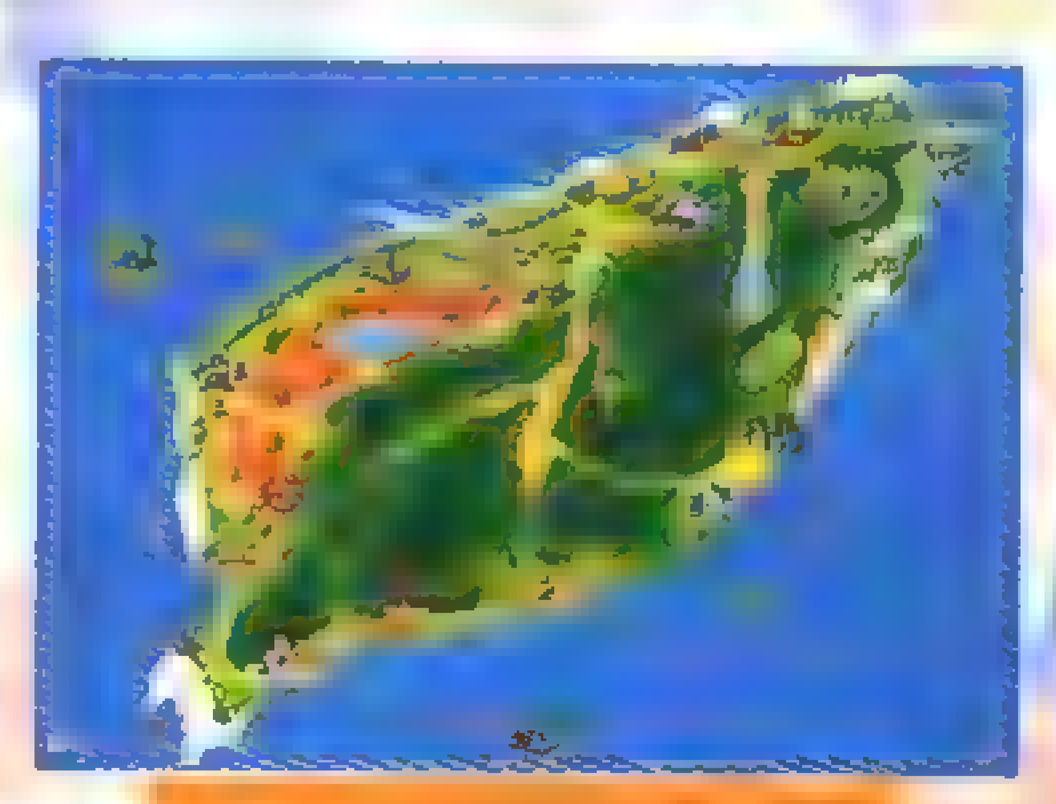
有一天，一位就讀清泉高職的一位高中女學生，在偶然的機會下聽到和此次事件有著重大關連的秘密，並且僥倖的從敵人的追捕中逃脫。從此這位女學生便試著聯絡並組織其餘未受到控制的學生，決心擊破並揭開這些恐怖集團的真面目。這位女學生不是別人，正是你…

美少女戰略遊戲



高校魔影基本上是一個以美少女為主角的戰略遊戲，在遊戲架構上則力求能突破以往所發行的同型遊戲。高校魔影擺脫了劇本的限制，加入了『戰略』模式的思考邏輯，並且能夠自由培養各登場人物的特殊能力，使得玩家能夠自由培養各登場人物的特殊能力，有著自己獨門的戰術。

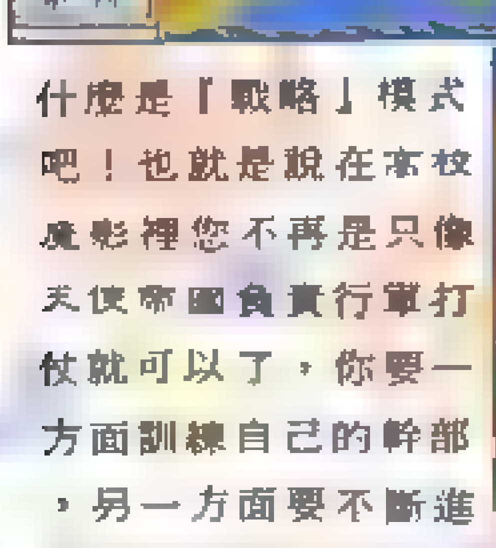
各位讀者應該知道



預定收復的高校

不同的兵種特性轉變爲以學校社團來區分

戰略遊戲當然有著各式各樣的兵種，但這次打先鋒的小兵是以學校內各式各樣的社團專長來做區分。舉凡劍道、烹飪、體操等等；每項專長又各自有許多項招式，有用來攻擊的，有專做遠程支援的，也有幫助自家夥伴的，更有一些根本想不到的，千奇百怪的招式就留給各位去體會了。



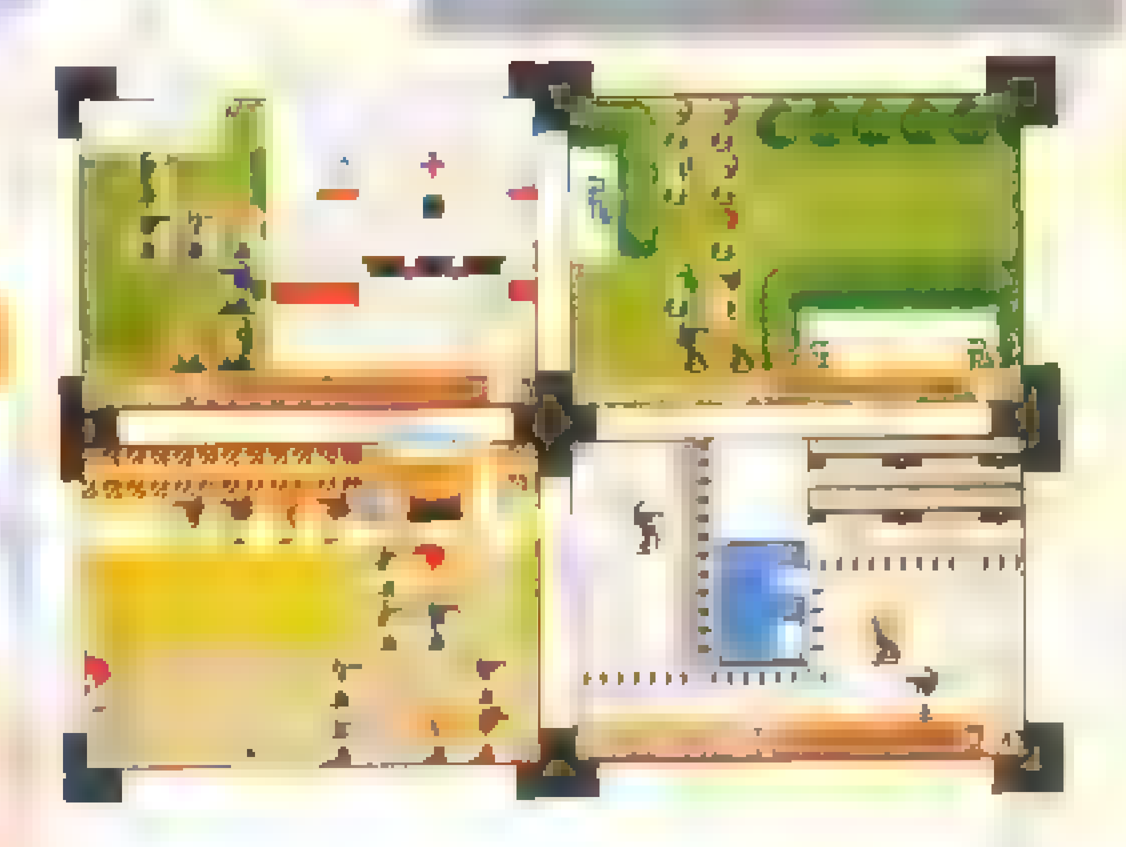
高校魔影的行政戰略模式

什麼是『戰略』模式吧！也就是說在高校魔影裡您不再是只像天使帝國負責行軍打仗就可以了，你要一方面訓練自己的幹部，另一方面要不斷進行偵查以便掌握敵人的動向。一但敵人來犯或是自己向敵人進攻，則遊戲才切入戰術畫面，做面對面的戰鬥。

可愛的 動畫

高校魔影既是一個以美少女爲中心的戰略遊戲，其戰鬥動畫果然是相當可愛的。據精訊公司表示遊戲中的美少女至少有兩百位以上，換言之，你將可以看到兩百組以上的動畫，希望到時能眞的有如此大手筆的製作。在此本刊先擷取少數精彩的動畫，讓讀者們先一睹爲快

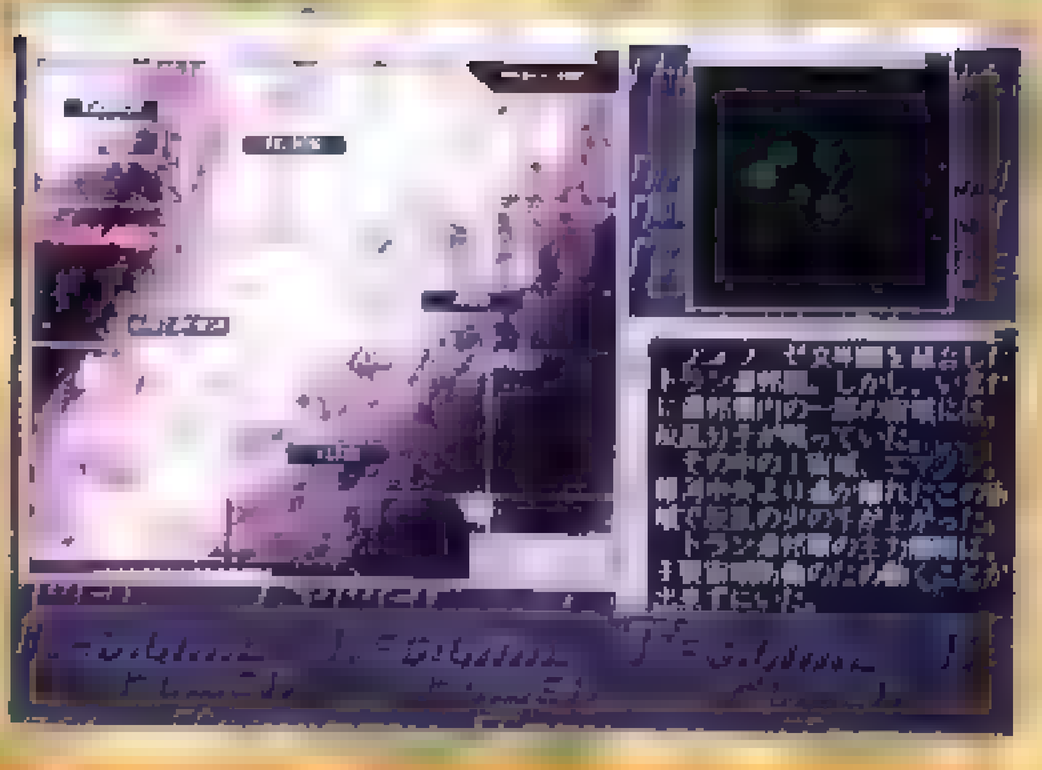
美少女互毆動畫



星權爭霸2

■類 別：戰略　■容 量：未定
■出版公司：大宇資訊　■出版日期：八月中旬

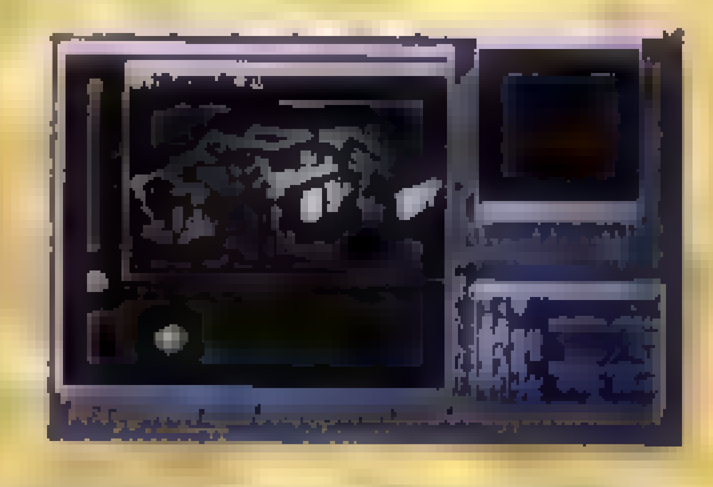
國內遊戲製作水準頗佳的大宇公司，目前正式決定將代理發行國外的遊戲，其第一炮出擊的是由日本COSMOS公司所製作的科幻戰略遊戲“星際爭霸2”。但究竟效果如何，就請玩家期待了。



「星權爭霸２」是大宇資訊第一個代理發行的國外遊戲，這個由日本 COSMOS 公司製作的科幻戰略遊戲，在日本也以其獨特的風味及同步即時戰鬥模式深受好評。而一向以自行開發為主要方針的大宇資訊，會代理發行本遊戲，也就證明了這個遊戲可能有其過人之處。筆者於遊戲發行前，透過關係對此遊戲進行了解，以下即是個人對於這個遊戲的觀感及評析：

當筆者將本遊戲載入硬碟執行後，先是開頭動畫，筆者個人對於COSMOS 公司能把16色表現的如此美好，深感敬佩。當然我不是說其動畫有多驚人，而是指此遊戲在安排 640 × 400 16色的高解析動畫手法，比起一些國產遊戲用上大量的 256 色動畫來塞空間，製造成「只需看動畫即可」，那可是好太多了，畢竟遊戲的本質還是在遊戲上，而不是一大串只有看一次的畫面上。

在遊戲一開始時，玩家可以任選三種不同的模式進行遊戲：一、劇情系列個主模式：主要為兩劇本，各有五個故事情節發展的系列模式。在此模式下進行遊戲時，玩家在完成了前一個宙域的任務之後，在進行下一個宙域的任務時，前一個宙域的一部分資金會支援數年，此項設計蠻合理的，讓玩家在新的宙域開始發展時不必從零開始。二、獨自進行的單一劇情模式：玩家可以從系列模式中的十個宙域中任選其中一個來獨自進行遊戲。三、可自由設定的自由地圖創造模式；也就是說玩家可以自由設定難易度，星球數及國家數來進行遊戲的自創模式。以上的三種設定，給予玩家極大的自由選擇空間，這比起一些單純的戰略遊戲，其耐玩度就要高出許多了。

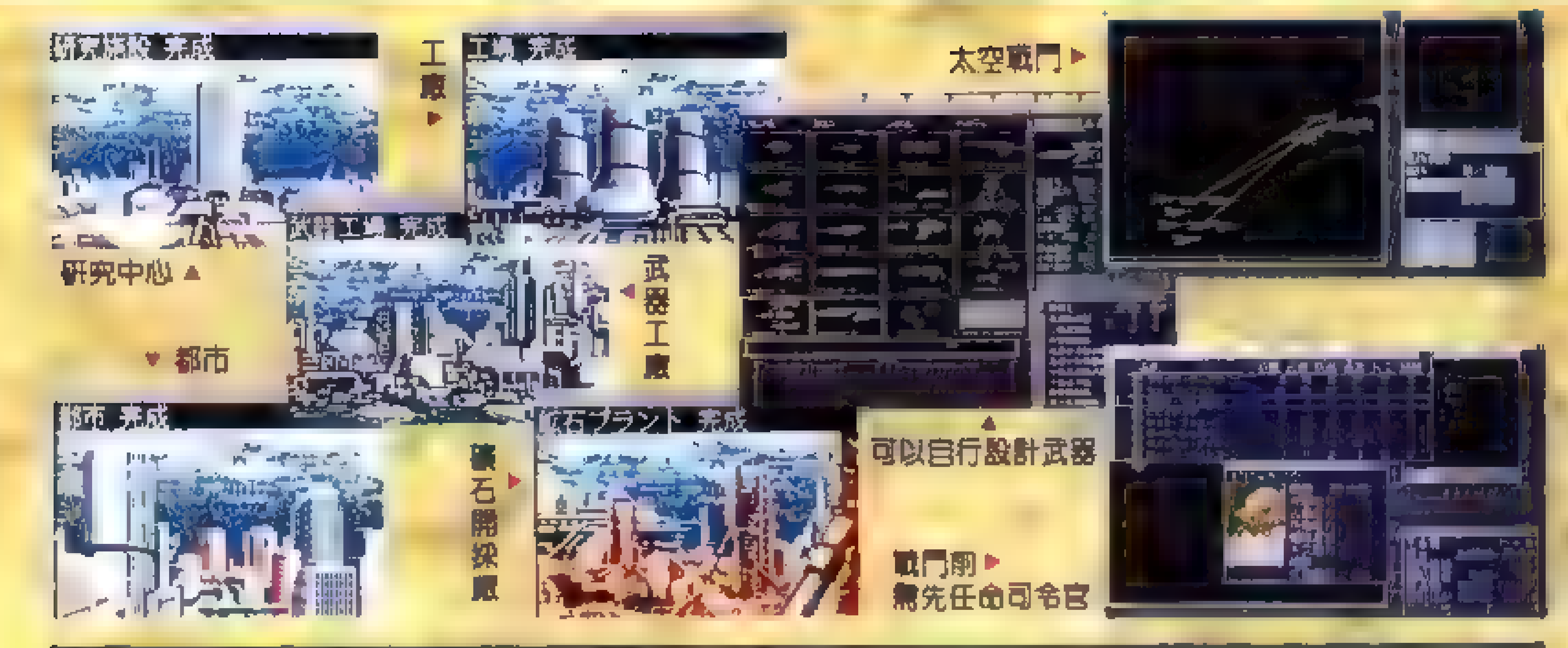


操作簡單、玩法多樣

在進入遊戲後，筆者對其操作的簡便及其視窗的設計也有很深的印象，「星權爭霸２」遊戲的一切操作只要一隻滑鼠即能操作，其操作的方式也些像三國志Ⅲ，游標移到主指令項上一按，相關的指令視窗即出現在畫面上。而最特別的是玩家可以自由的設定安排操作畫面，本遊戲提供的這項功能，也是其他遊戲所少有的。而玩家若不用滑鼠，使用鍵盤一樣可以順利的操作。由於「星權爭霸２」的遊戲目的是完成統一銀河的霸業，而本遊戲和以往同類型遊戲中最大的不同點，也是「星權爭霸２」遊戲所強調的，就是在於統一銀河的方法並不只有武力征服而已。當然以筆者的「帝國萬歲」主義，當然是在最後建立起帝國，而玩家若有興趣，也可以用聯盟的方式建立起多種族的星際聯邦式共和政府來，甚至於兩種手段交互運用，也是可行的，由此可見「星權爭霸２」遊戲提供了玩家在遊戲操作上極高的自由性。

而在內容上的一些設計，也使得本遊戲更加的強化了可玩度，例如：其自由搭配組合的艦艇設計機能，能讓玩家自由設計心目中理想的艦艇，研究各種新裝備及武器，在星球上建造各種功能不同的建築物，建造艦艇，編組成艦隊並且自由命名，對外交涉進行外交或諜報等等內政、外交、軍事必備條件，應有盡有。而在戰鬥上不管是艦隊戰還是行星戰，都是取決於司令官的能力值和艦隊能力、玩家只需要下達艦隊命令即可。

多樣生產的設備



小小的提示

說完了一些「星權爭霸２」的特色後，接下來就由筆者簡單爲各位讀者介紹一下遊戲的攻略：

無論玩家選擇那一個模式進行遊戲，基本上的攻略都是相同的。首先，要想在充滿敵意的銀河中生存下來當然是要有一支艦隊，有了艦隊後無論是要探索其他的星球或是防衛自由的星球，都變得較爲容易。而在遊戲一開始不管是艦艇的能力或是自國的產能都極爲有限，因而首重的是向己國周遭的星球進行探查及占有，在占有新的星球後由己國的母星運送資材至該星球上建立各種建築物，約占有４５個生產燃料及資材的星球後，接下來就是全力充實內政及科技開發的時候，此時，別忘了編組數個艦隊探查較遠處的外圍星球，以及保衛己國的星球。

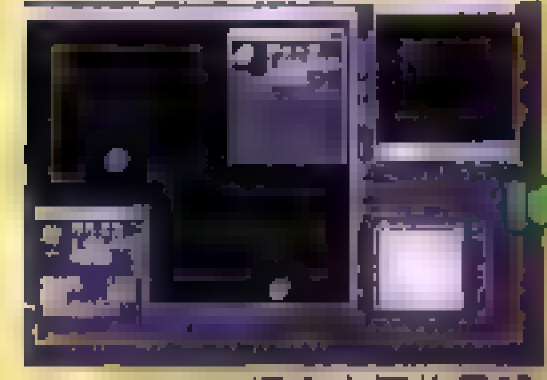
筆者就曾發生艦隊深入他國的區域，而己國遭敵國艦隊攻擊，四千多萬的移民被殺光的慘劇。在充實內政時期可以派間諜至我方艦隊曾探查過的星球上進行各項工作，而同時也可以在間諜的調查工作完成後和他國進行各種外交交涉、最好是能和己國領域一方的國家訂立互不侵犯，以便能集中兵力運用於另一方。等到各式新裝備研發成功，艦隊數量也足夠時，即可開始向外拓張，用軍事或外交手段來達成目標。另外筆者在此建議玩家，在本遊戲發行後可以用自創地圖模式自行實驗看看。而以下就是筆者的生產優先次序：

一、星球：礦石開採廠→偵察基地→工廠、燃料廠→都市→其他（視需要而建造，也可同時建造）

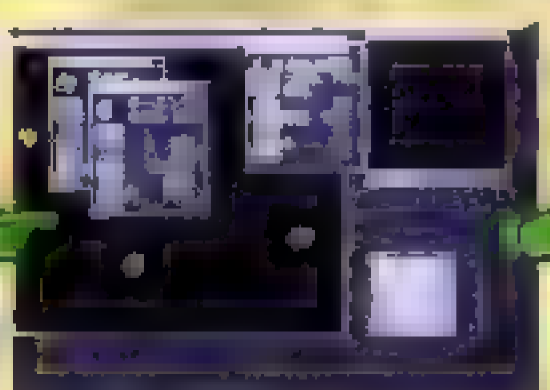
二、研究：飛彈→引擎→船體→特殊兵器→戰鬥機、登陸艇（如果有兩個以上的研究所、就可同時研發）

總之，「星權爭霸２」這個遊戲可說是非常精緻的一個戰略遊戲，它的多樣性內容及高度的可玩性，都是近來的戰略遊戲所少見的，玩家可完全發揮自己的能力，以完全屬於自己的方式來進行遊戲的攻略，而這一點，也是近來的戰略遊戲中所欠缺的，所以各位玩家們不妨等候一下這個由大宇資訊所代理，定於八月中發行的科幻戰略遊戲。

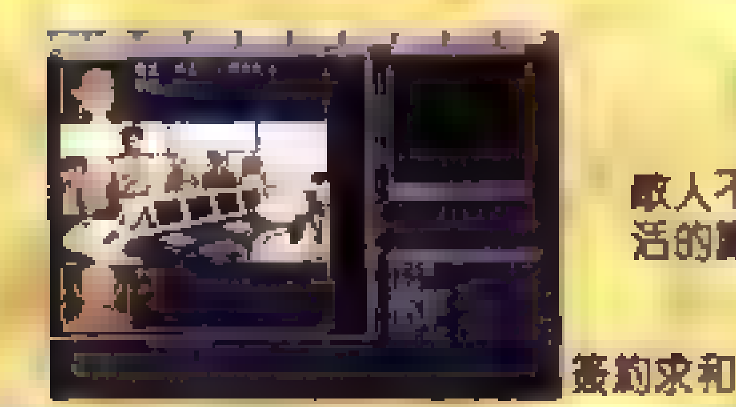
征服宇宙・從最近的星球開始

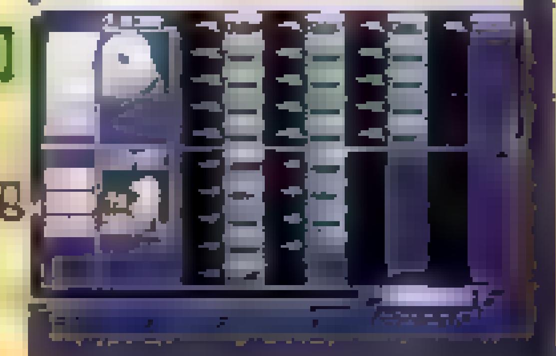

探查未知的星球

艦隊出發


移民到新天地

生產新的武器

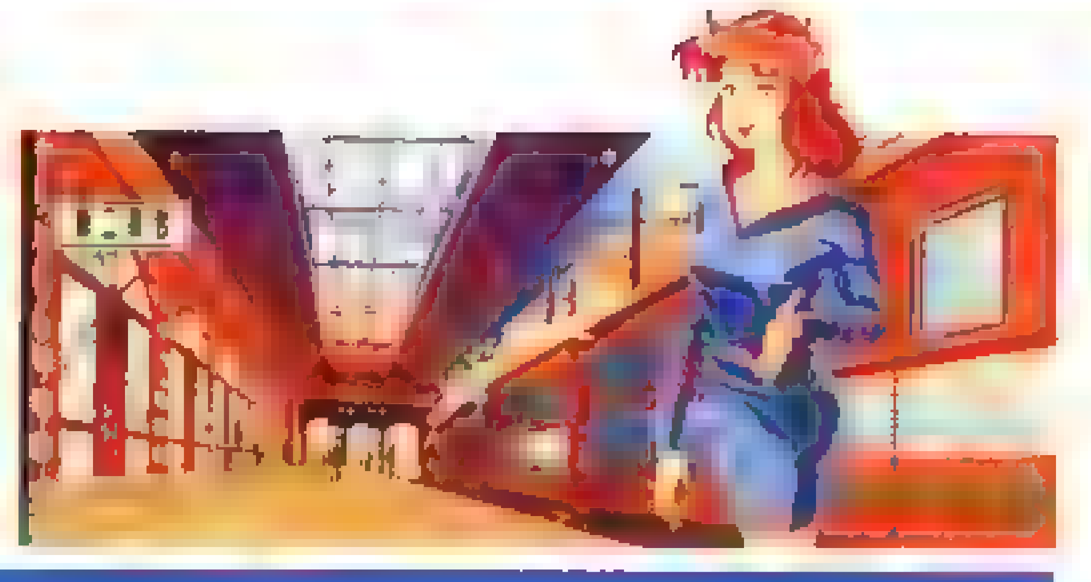

簽約求和


敵人不知死活的膽敢侵犯

生產力高時也可以自行研發

悲戀湖殺人事件

一次的普通旅行，竟讓一群單純的高中生捲入一件謀殺案中，事件的背後隱藏著什麼樣的陰謀？一個接一個的謎題又將如何解開？喜好冒險的玩家，不妨與好友來探此中玄機。



當一群高中生來到悲戀湖村旅行時，[illegible]查，故事就這樣開始……

幽雅的湖光山色　謎樣的山村古堡

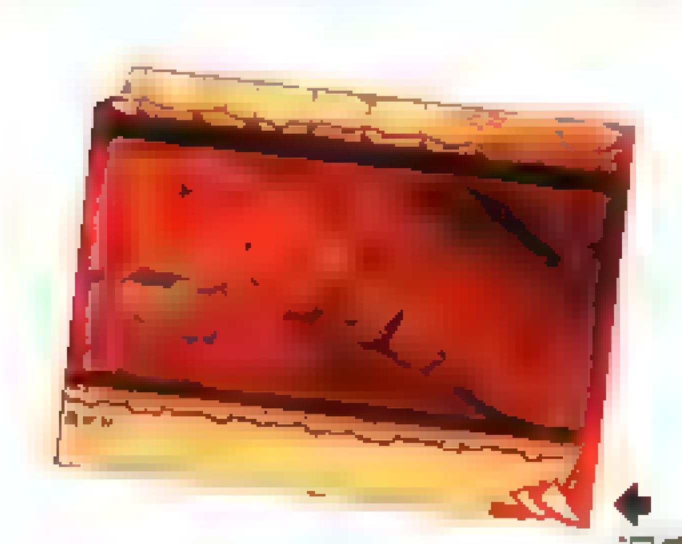
巴爾幹半島，這個歐洲南端瀕臨地中海的半島，歷經了希臘、波斯、十字軍、回教徒的征戰後，在人文上儼然成人種最複雜的區域。為了不同的風俗習慣、宗教信仰，人民隨時會刀刃相向，故有歐洲人火藥庫之稱，而在地形上，因受到兩大陸的地殼運動影響，推擠出迥異於歐洲地形的風貌。巴爾幹半島也成了歐洲人渡假旅遊、欣賞異國風光的好去處。

故事的發生就在巴爾幹半島山區的一個小村落，名為悲戀湖村，因其旁有一美麗的悲戀湖而著名。悲戀湖村的對外交通，除了環山而行的山路外，可搭高山火車到達，一般而言以火車代步較便捷亦較節省時間。

悲戀湖的景色秀麗、氣候宜人，碧綠的湖水在陽光照射下泛出金黃色的光輝，如夢似幻的湖光山色總讓人流連忘返。每逢夏天，總會有許多慕名而來的觀光客，為悲戀湖村這個寧靜的山城帶來熱鬧的氣息。

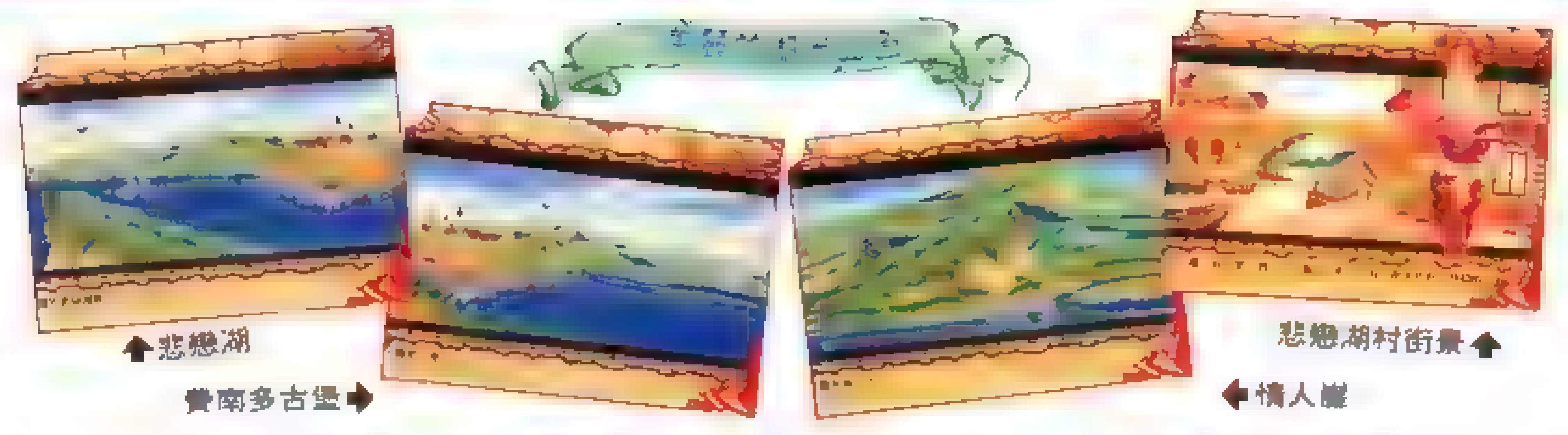
在悲戀湖畔的一角，你可以看到一座古色古香巴洛克風味的古堡矗立在那裏，這座古堡建造的年代約在十八、九世紀，當時的堡主就是後來聞名於世的費南多家族的祖先。費南多家族在歐洲的發展史中占有一席不可磨滅的地位，當其家族最鼎盛時曾有多達將近二十位身居歐洲皇室的要職。而其家族的起源則眾說芸芸，有一傳說為此家族是北歐威京海盜的後裔，因海盜內訌而避難至此，這可由其家族歷史中看出偶有一兩位成員頭髮為金黃色為驗證。另有一說法則為其家族是巴伐利亞的王族，與荷蘭Dracula（吸血鬼）伯爵有遠親關係而遭貶。傳聞法王路易十六會被送上斷頭台、斐迪南男爵被刺引發一次大戰都是此家族的傑作。

悲戀湖的由來，相傳為多年前一對熱戀中的男女，因受到家人的反對無法結合，在一個初夏多霧的夜晚雙雙投湖自盡，當村民發現趕來救起時已回天乏術，為了紀念他們堅定不移的愛情，村民就將這個湖稱為"悲戀湖"。



洞窟寶藏

古堡地窟



悲戀湖

費南多古堡

悲戀湖村街景

情人崖

不錯的繪畫風格　互動式的多線劇情

本遊戲在美工繪製技巧上比較傾向日本風格的畫法，此方式與一般歐美冒險遊戲的畫風較爲不同。在畫面色彩上係採用 640 × 480 高解析的16色模式製作，明亮度上則採用亮度較高的色調，顯現出與福爾摩斯探案那種復古懷舊畫風完全不同的感受。

隨著遊戲劇情的發展，玩家可接觸到20多位不同造型的人物，而在整個遊戲中，玩家約可見到30來個不同的場景。

遊戲設計公司當初在籌策遊戲時，基於每個玩家的思考模式不同的考量，而採用互動式的多線發展劇情，遊戲會隨著玩家的選擇不同，而產生不同的結果，使遊戲進行時能更增添其可玩性。而謎題設定上，因是國人自製之遊戲，故以國人比較能接受的邏輯思考方式來設計。在對話訊息顯示上，採用簡易的對話選單，以方便初學的電腦玩家。

本遊戲發行的時間約在八月中旬，如果玩家不健忘的話將會發現與本刊在64期所報導「絕地」大概在同一時期，兩者同爲冒險類型的遊戲，一個發生在現代化的紐約市，一個發生在巴爾幹半島的古堡中，不同劇情架構，不同的遊戲情節，你喜歡那個，那就有待玩家去判斷了。

簡易的對話選擇，極易上手

●黑暗原力●

鈦戰機

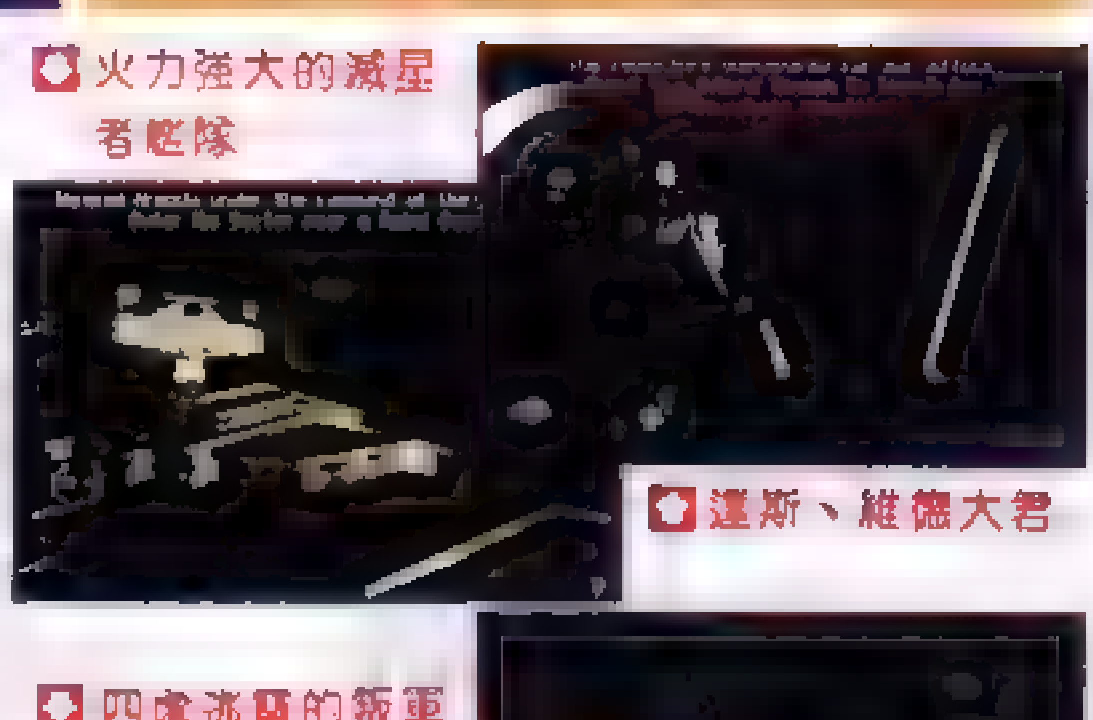
在盧卡司公司的努力之下，『鈦戰機』已經達到了相當完美的境界，所以若您是位星際大戰迷或模擬飛行迷，加入帝國軍吧！享受帝國的威嚴和力量！相信在黑暗原力的引導下，追求榮耀與武力的您必定不會失望的！

■類　　別：模擬　　■容　　量：未定
■出版公司：松崗　　■出版日期：未定

很久、很久以前，在遙遠的廣大銀河中……，叛軍聯盟和銀河帝國的爭鬥仍未休止。雖然叛軍的突擊摧毀了帝國的新象徵--死星（Death Star），但龐大的帝國艦隊卻依然完好無損。如今復仇的時候到了，帝王帕柏丁（Palpatine）命令心腹手下--令人望之生畏的達斯．維德大君（Lord Darth Vedar）率領擁有強大火力的滅星者艦隊，向各地的叛軍據點發起全面性的殲滅行動。

「還沈醉在摧毀死星的勝利之中的叛軍們並未料到到這次的攻擊，在位於冰星Hoth的大本營遭到毀滅性的打擊之後，叛軍們放棄了這個基地，各自向外緣星區（Outer Rim Sector）四散奔逃。而帝國的艦隊在後尾追不捨，務求將叛軍的武力消滅殆盡……」

『叛軍在帝國激烈的反擊下毫無還手的餘地，可以預見的是，銀河帝國掌握霸權的時代將再度來臨……』，從現在開始，讓黑暗的原力與我們同在！



火力強大的滅星者艦隊

達斯、維德大君

四處逃竄的叛軍

帝國軍突襲沈醉中的叛軍

黑暗原力的呼喚

鈦式轟炸機的座艙

先進鈦戰機的座艙

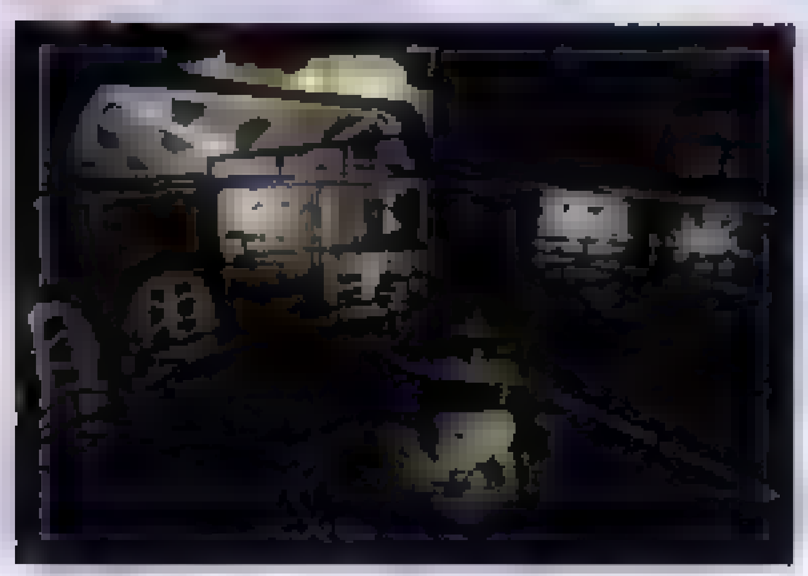
鈦式攔截機的座艙

帝國砲艇的座艙

然而，您必須面對的事實是，鈦戰機系列的防護能力薄弱。您可以開到的帝國戰機共有鈦戰機（Tie Fighter）、鈦式攔截機（Tie Interceptor）、鈦式轟炸機（Tie Bomber）、帝國砲艇（Gunboat）和先進鈦戰機（Advanced Tie Fighter）五種，而其中只有鈍笨的帝國砲艇和後期才出現的先進鈦戰機才裝備有偏向盾，這大概是享有武器上優勢的帝國軍所必須面對的劣勢吧！

除了帝國戰機本身之外，『鈦戰機』中還多出了不少種機艦，諸如這回初次登場的基地平台（Platform），是懸浮在宇宙中的固定基地（Mon Calamari 級巡

帝國大反擊



戰鬥室內部

選擇加入的戰區

向任務軍官詢問相[illegible]

行員登錄處

出擊前選擇掛載

「鈦戰機」中已知共有六個戰區，每個戰區各有四到六個任務，這些戰區的內容包含了追擊自冰星Hoth撤退的叛軍餘黨、解決邊境的內戰、建立新的前哨站、奪取躍進裝置的技術、查出帝國中的叛徒等。當您使用新創的飛行員進入遊戲時，您只能選擇其中一到四號戰區，當您玩到第三和第四戰區時，第五或第六戰區才會出現供您選擇。和在「X戰機」時一樣的，您可以任意進入任何已出現的戰區，或是退出目前進行中的戰區。當您加入戰區之後，首先會來到簡報室。在[illegible]幕的報告，或是向佇立一旁的任務軍官發問，您可以問的問題包括該[illegible]任務的詳細背景和來龍去脈以及可能遇到的對手等。有件要注意的事是，這回「鈦戰機」中的任務目標分為主要目標（Primary）、次要目標（Secondry）和獎分目標（Bonus）三種，其主要目標關係任務的成敗，一定要完成任務才算成功，次要目標和獎分目標則非必須，但完成它們對您的積分有很大幫助。

當任務結束後（不論經由何種方式），您會來到任務結果簡報區，您可由軍官手上的報告書得知此次任務的結果，也可向在場的帝王特使詢問特殊指示的完成情形。若您對任務結果不滿意，不論任務成敗皆可選擇「重飛任務」的門戶重來一次，若[illegible]進行下一任務。「鈦戰機」的積分計算法不似「X戰機」般草率，只有當您任務成功並選擇回到簡報室時，該次任務的記錄和得分才會加到個人記錄中，若您任務未成功或是沒有回到簡報室，擊落再多架敵機也是不會列入記錄的。

在克服了加入黑暗一方的罪惡感之後，我們可以獲得什麼呢？首先，「鈦戰機」使用了更為先進的3D模組，因此所有的單位外形都加上了灰色金屬的漸層光影效果，使原本單調剛硬的多邊型變得圓滑光滑（例如Y-Wing的兩個圓桶型引擎），各式戰機的塗裝條紋更增添一分真實感，大型船艦的造型則更加精細，而前述的光影效果使飛掠船艦表面的巨大感更為突出。當然，這是要付出一點代價的－「鈦戰機」在386的電腦上可能會有相當的延遲現象，不過飛行選項中有許多可以關掉的特效項目，犧牲這些效果您還是可以獲得理想的遊戲速度的。再者，帝國軍的一個基本優勢是，鈦戰機上的綠色雷射連射速度約為叛軍橘紅色雷射的1.5到2倍，不過這種雷射似乎沒有裝上安全裝置，在連射一段時間後雷射溫度將會上昇，而當溫度升到頂點後連射速度就會變得很慢。雖然如此，這仍然是一個重要的性能優勢，因為連射速度快代表您可以在敵機能逃開前給予其兩倍的砲火，而這對避彈性不好的叛軍戰機來說是非常致命的，除此之外，帝國軍配備的武器除了震爆飛彈和質子魚雷（後面會出現改良版）外，還有威力絕大的重型火箭（Heavy Rocket）和重型炸彈（Heavy Bomb），有了這些強力的武器，連擊毀Nebulon B級護航艦都已不再是件不可能的事！

殲滅艦和滅星者也都出現了較小型的系列船艦，Nebulon B級護航艦也有對空火力更強的改良型出現。除此之外，裝備有雷射砲塔的運貨船（Cargo Ferry）、舉重船（Heavy Lifter）和新型的運輸船系列都將是您常見的麻煩對手。叛軍的X-Wing、Y-Wing、A-Wing和B-Wing更是理所當然的敵人。不論如何，「鈦戰機」的宇宙的確比「X戰機」更為熱鬧，不信的話可以自己來試試看。

一線生機

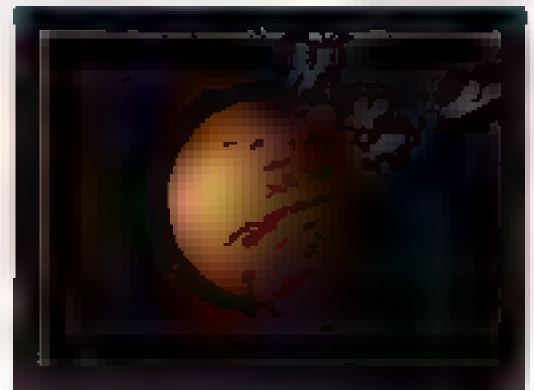
令人緊張得手心直冒冷汗的即時戰鬥遊戲，再加上震撼力十足的畫面，方便的滑鼠操控介面，無疑的這部將使得"一線生機"令人十分期待。

■類　別：戰略　■容　量：未定
■出版公司：宏申資訊　■出廠日期：未定

使用"即時戰鬥模式"的戰略遊戲，在歐美向來有不少擁護者，最近日本也有數個此類遊戲發行如"ファーストクイーンIV"、"臥龍傳"…等！不僅是戰略遊戲，若玩家沒忘記，其實在角色扮演遊戲裡就有幾個經典作也是使用此種緊張又刺激的（REAL TIME）架構製作的：像是"魔眼殺機"、"創世紀（六代以後）"……等等。

由於此類遊戲需要大量的計算，程式設計上略為困難，所以國內就較少有人嘗試創作這類型的遊戲。當然，也有少數公司為了能讓遊戲能有較好的表現，而力求突破難題，如前陣子光譜公司所設計的"十八空降旅"及今天由宏申資訊所開發的"一線生機"都是採用此種即時的設計。

"一線生機"裡的故事發生在宇宙的另一端，有一顆類似地球大小的惑星——薩肯斯星，原本其上居住著機械人、鯨人族和爬蟲獸人。然而有一日異星的生化人突然出現並仗恃高超的科技力大舉入侵薩星，眾族不敵只好分別退居在母星周圍的三顆衛星（達亞星、麥爾星、卡萊斯星）而生化人又在薩星外圍建造一層磁力護盾，以防制眾族的反攻。經過了數百年，狹小的衛星已無法容納等比激增的族群數，惟一的希望只有結合三族的科技、資源，研發反磁場雷射衛星砲以除去母星外的磁力護盾並趕走生化人，再回到母星重新開始生活。但三族間卻因利害關係，彼此勾心鬥角無法坦然合作，為了求生存，原本深厚的情誼全被打散，於是戰爭爆發了！遊戲的族群們只得以武力取得對方的科技資源，獨力完成匡復母星的使命了！

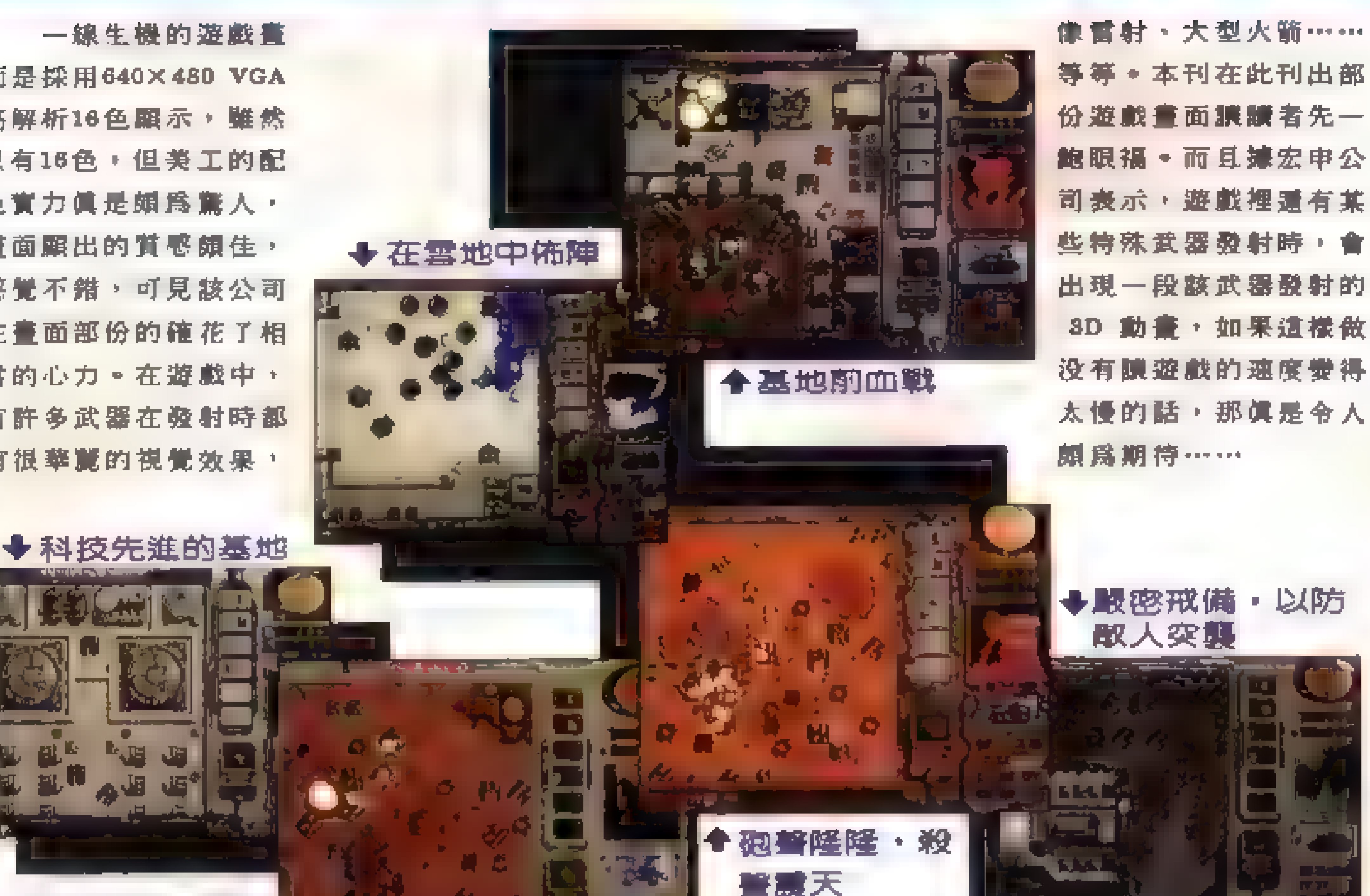


外星人入侵，生靈塗炭↑

遊戲這時雖仍處於開發的階段，筆者卻有幸得以先一睹為快。首先利用3D立體動畫作出來的開場白，已經令人忍不住的嚥口水了（相信眼尖的玩家可能在七月的軟體展中，目睹過其流暢的開場動畫了）。正式試玩後覺得不論是畫面、捲軸、流暢度都有不錯的表現。很可惜音樂仍在製作中，試玩時未能親耳欣賞到，不知是否也有與畫面般的水平就不得而知了。目前已知該遊戲將支援魔奇、音效卡、聲霸卡與MIDI音源，而且遊戲使用了大量256色3D立體動畫來聯結劇情。也由於動畫體積的逐日膨增，該公司已考慮分別發行CD-ROM與磁片兩種版本，如果後續製作都能保持在筆者試玩時的水準以上，那可就相當值得一玩囉！（不知CD-ROM版的音樂，會不會由CD直接播放就不得而知了！）

重炮齊發，聲勢驚人

一線生機的遊戲畫面是採用640×480 VGA高解析16色顯示，雖然只有16色，但美工的配色實力眞是頗為驚人，畫面顯出的質感頗佳，感覺不錯，可見該公司在畫面部份的確花了相當的心力。在遊戲中，有許多武器在發射時都有很華麗的視覺效果，像雷射、大型火箭……等等。本刊在此刊出部份遊戲畫面讓讀者先一飽眼福。而且據宏申公司表示，遊戲裡還有某些特殊武器發射時，會出現一段該武器發射的3D動畫，如果這樣做沒有讓遊戲的速度變得太慢的話，那眞是令人頗為期待……



↓在雪地中佈陣

↑基地前血戰

↓科技先進的基地

↓嚴密戒備，以防敵人突襲

↑砲聲隆隆，殺聲震天

◆兩軍對決，互不相讓

屬於模擬的另一面

然而只有這樣嗎？若僅有畫面吸引人，那麼這遊戲還是不值得一玩再玩！“一線生機”除了華麗的畫面、戰略調度部份之外，它還有模擬的一面，玩家除了要採集有限的礦藏賺取經費，更須經營發展都市及科技，才能以強盛的武力克敵致勝！遊戲中還加入了〞人〞的要素，這對科技研發及各種建物的運作有相當的影響，而且科技的發展又與建物的建設、昇級環環相扣，或許戰略模擬遊戲迷已迫不及待想體驗這個遊戲了吧！

玩家可以自其三個種族任選其一進入遊戲，選不同的種族遊戲的關卡數、難易度與遊戲視窗都不同，而且每一族都有兩種對方沒有的、且威力與功能都遠勝原有武器的特殊兵器供玩家運用，各種武器與建築物也都會有圖表詳述其功能，這遊戲的設定可說是相當的細緻！據筆者試玩後的經驗，在前一關的戰果將會有限度的帶到下一關，這意謂著只要玩得越熟，想提前發展出高科技，或擁有更多的經費，並非不可能的事。

此遊戲預計共有二十六關，且每一關都有不同的任務，只要完成任務就可過關，並不一定要將敵人全數殲滅；當然也有些關卡的任務就是消滅所有敵人。不過整體看來，它並不是個高難度的遊戲，相信無論新手或高手都能輕易上手，且沉溺在這個模擬加戰略還帶點射擊味道的遊戲所營造出來歡樂之中才是！

美麗的機器女祕書➡

↑眾多戰場等待您來征服

各式各樣的武器↓

擂台美少女

擂台美少女這一套卡片式的美女摔角遊戲，除了擁有細緻漂亮的圖形、精采的打鬥動畫外，隊伍經營的策略成分也需要玩家費點心思，你必須號召各家美女，善用你的金頭腦，才能達到一統日本的目標。

レッスルエンジェルス3

■類　　別　運動＋策略　■容　　量　10 MB
■出版公司　[illegible]　■出版日期　預定八月上旬發行

說起擂台美少女，各位眼尖的讀者也許已經發現遊戲畫面品質與水準和日本98系列的遊戲相當相似，沒錯！擂台美少女其實是移植自98極受歡迎的卡片摔角遊戲，而且是此一遊戲系列的第三代作品，因此畫面精緻好看便也不足為奇了！

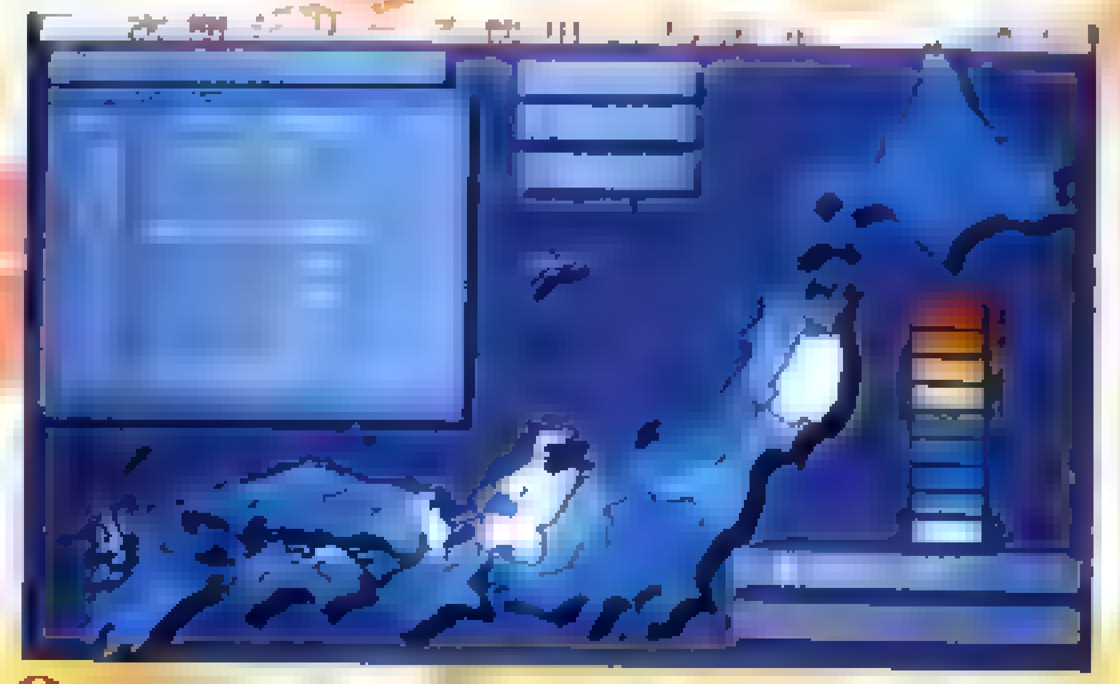
遊戲一開始，你必須招募至少六名美女來組成你自己的摔角隊伍，然後為自己的隊伍取一個好聽的名字，再選一首好聽的隊歌，接下來就得準備一展你經營與人才管理的長才了！在頭三個月的準備期裏，你必好好的訓練你的寶貝選手，根據每個美女的特性來施以強化的魔鬼訓練，如果能練出致勝的必殺技，在往後的巡賽中只要善加調度，你的隊伍將無往不利。

當你把一個個看來弱不禁風的美女調教成身手矯健的摔角好手後，便可以打著自家的旗號往巡迴賽的體育館出發了，但在出發之前別忘了先決定好出賽的體育館，你可以選擇觀眾人數最多的東京巨蛋，雖然有一大筆的門票收入進帳，但是租金也是高的嚇人；如果你資金不足或是隊伍的規模不大的話，也可以租觀眾容納人數較小的體育館來比賽，除了賺點小錢外，還可以練一練技術，為將來的大賽做準備。總之，租用體育館的大小，就靠你聰明的頭腦來判定了！

除了體育館的大小會影響觀眾的人數之外，你的摔角隊在日本各地的勢力也影響門票收入，勢力越大加油的觀眾就越多，人氣度就越足，但是全日本劃分成47個區域，共有376 個比賽會場，你不可能在每個地方都吃的開，不過隊伍中如果有選手正好是在比賽的區域出生的話，千萬別忘了派她出場來博取家鄉父老的支持，對門票收入也不無小補。也許經過幾場苦戰後，你會覺得自己隊伍的選手實力不夠強，沒關係，你可以利用強力的外交手腕與銀彈攻勢挖來其他摔角隊的選手，甚至出國去找外籍傭兵助陣。

在玩過大型電玩的摔角遊戲之後，也許你會覺得要打出各種絕招真的蠻難的，還好擂台美少女是屬於卡片式的摔角遊戲，所謂卡片式就將所有的摔角招式規劃成投、打、極、飛、特、必等數種卡片，每一種代表某特定類型的摔角技術，例如「投」代表一般投擲、拋摔類的招式，「飛」則泛指飛躍類的招式，比賽時只要選擇隨機出現的卡片，再決定招式名稱即可，控制方式可說相當簡便，如果玩累了，還可以將選手交由電腦自動控制，自己就等著數鈔票就行了！

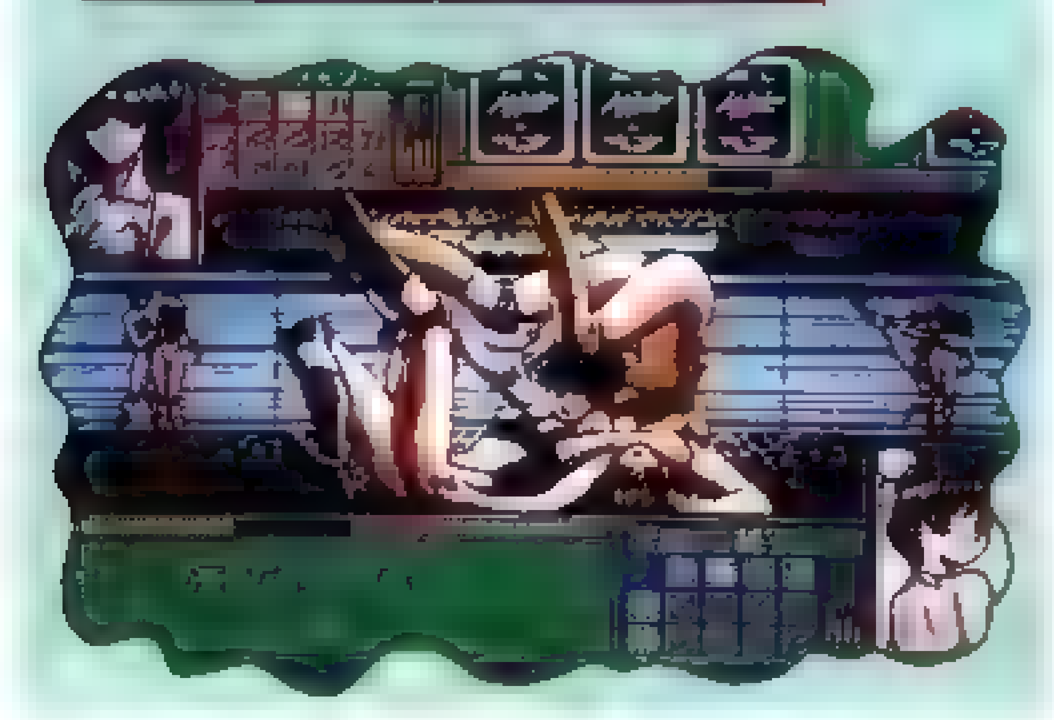
當你的隊伍經營的越來越好，名氣越來越大時，不但會有記者來採訪，還會有許多愛看美女的摔角迷來要求舉辦簽名會，這時你還得傷腦筋來決定派誰來參加這類的造勢活動。看來身為一個摔角隊的領隊，雖然不用親自上陣比賽，但終日與美女為伍，大飽眼福之餘，還能享受運籌帷幄的快感，何樂而不為呢？



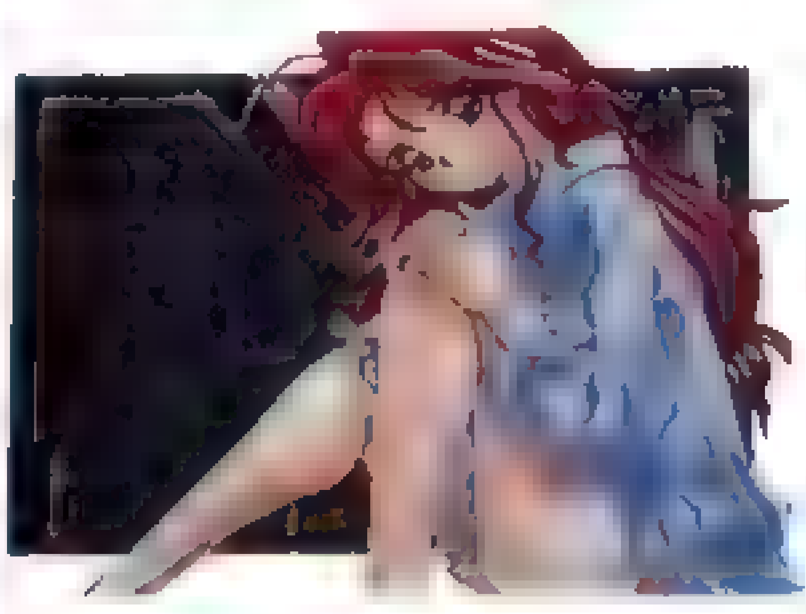
↑摔角隊伍在各地的勢力，是以顏色來區分，愈接近紅色勢力愈強。

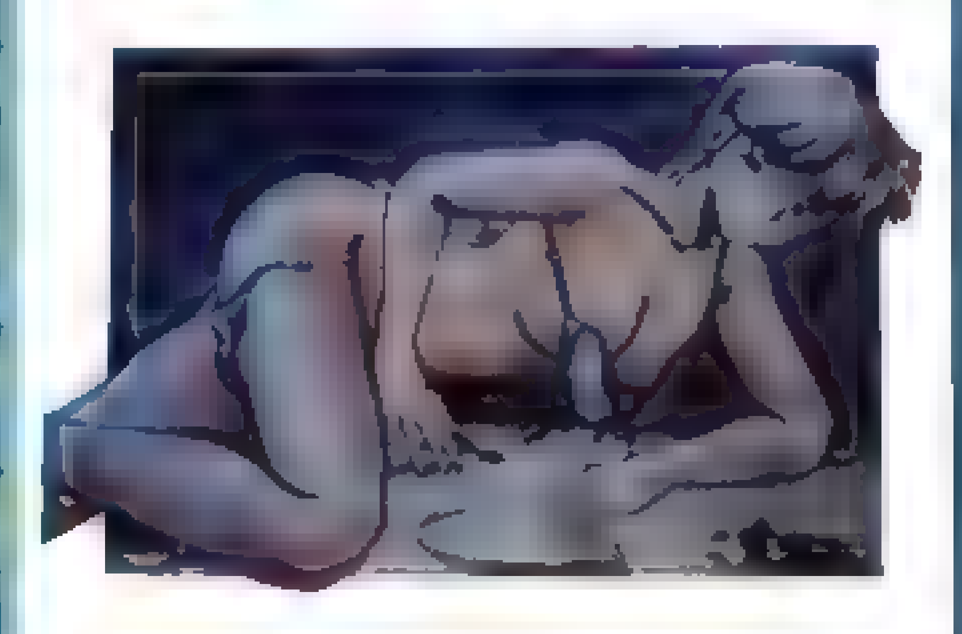
香汗淋漓．秘技百出的摔角大賽！

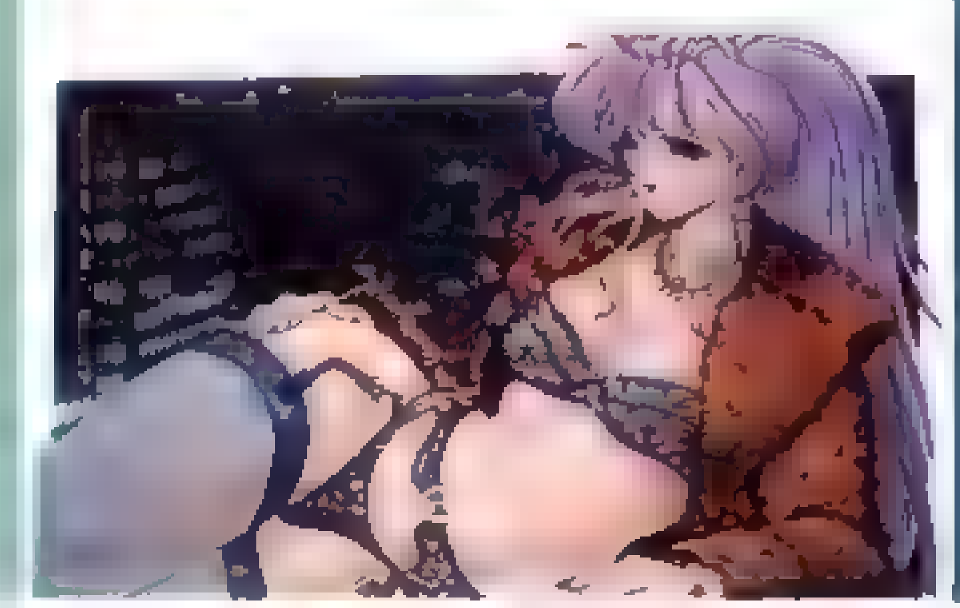
在比賽開始前，排好對戰的次序，眾美女們便開始捉對廝殺了，這時只要參考畫面上雙方投、極、打、飛的屬性差異，挑選合適的卡片以己之強攻彼之弱，偶而來個必殺的絕招，便可看到精彩的摔角畫面，除了兼具力與美的特寫鏡頭外，還有生動的四格動畫，可說相當的精采。



美女濕假寫真集錦







特別專訪

原振俠傳奇

/ Lucifer

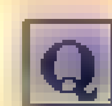
筆者是從小就看倪匡先生的科幻小說長大的，書中提供的奇幻冒險世界讓筆者在其中消磨了不少的時間，身爲科幻小說迷的筆者在偶然的機會下得知了原振俠系列的三十二本小說將被製作成電子書後，此等消息怎能獨享，於是速速前往製作單位"炬島科技股份有限公司"一探該產品之究竟，並且將訪談的過程公佈在軟體世界雜誌上與同好共享。

（在接受了負責整套電子書發展的馬恩先生的熱情冰紅茶款待後，筆者直接切入了正題，訪談過程是以一問一答的方式展開的，馬恩先生以下簡稱馬，前面標明Q的部份則是筆者所提的問題。）

Q 可否請您談一下版權取得的大概過程。

馬 當初是由葉李華先生（國內唯一科幻雜誌"幻象"的編輯委員，目前則是在從事科幻小說的創作與翻譯工作）與隱居在美國的倪匡先生商談版權的事宜，在倪匡先生把電子書的版權交給我們之後，我們再分別去與各擁有一部份"原振俠傳奇"作品的皇冠與風雲時代兩家出版社洽談。因爲這是炬島科技的第一部作品，所以我們處理的態度十分的慎重，不斷的去請教倪老相關的事宜，着實的打擾倪老一番，破壞了倪老隱居的生活，實在有些過意不去。在取得了兩家出版社的同意後，我們就正式的開始了製作的過程。

Q 筆者一直十分好奇，如此龐大的作品，你們是如何輸入和校對的呢？



馬 當初考慮到以人工輸入的成本太高，所以我們是先用桌上型 Scanner 掃瞄進去後，再用OCR光學辨識系統來做輸入的工作，不過因爲許多因素，辨識率並沒有宣傳中的那麼高，辨識不出來的部份及校正的工作就交給遠在美國的葉李華先生，我們利用 Internet 的網路來做傳輸資料的工作，就這樣你來我往的花了葉李華先生三個月的時間，中間倪匡先生也幫忙修改了一些前後歧異的情節及一些原來版本的錯誤。

Q 請大概介紹一下這兩片光碟電子書的閱讀介面和特點。

馬 在每一本書之前都有長約 1 分半鐘的 Video 導讀，三十二本作品加起來有總長約爲 48 分鐘的 AVI 檔。這兩片光碟電子書都必須在視窗環境下才能使用，閱讀的介面則除了正常的前進、後退功能外，還有方便使用者的書籤功能及比較特殊的關鍵字查詢功能。使用者也可以自己設定背景和字的顏色，而字的編排方式我們則有請教過人體工學的專家，以不使閱讀者過於疲勞爲原則。

Q 有關封面的製作和背景音樂呢？

馬 封面是我們利用有版權的圖片以合成和特效所作出來的，風雲時代還準備利用這些圖片來做爲他們在大陸原版俠故事的封面。背景音樂則是我們向福茂公司購買了一百四十分鐘的古典音樂，大部份是採用二十世紀初作曲家的音樂，曲風則比較偏向奇詭，以配合作品的風格。

Q 請您再介紹一下這些產品的設計理念。

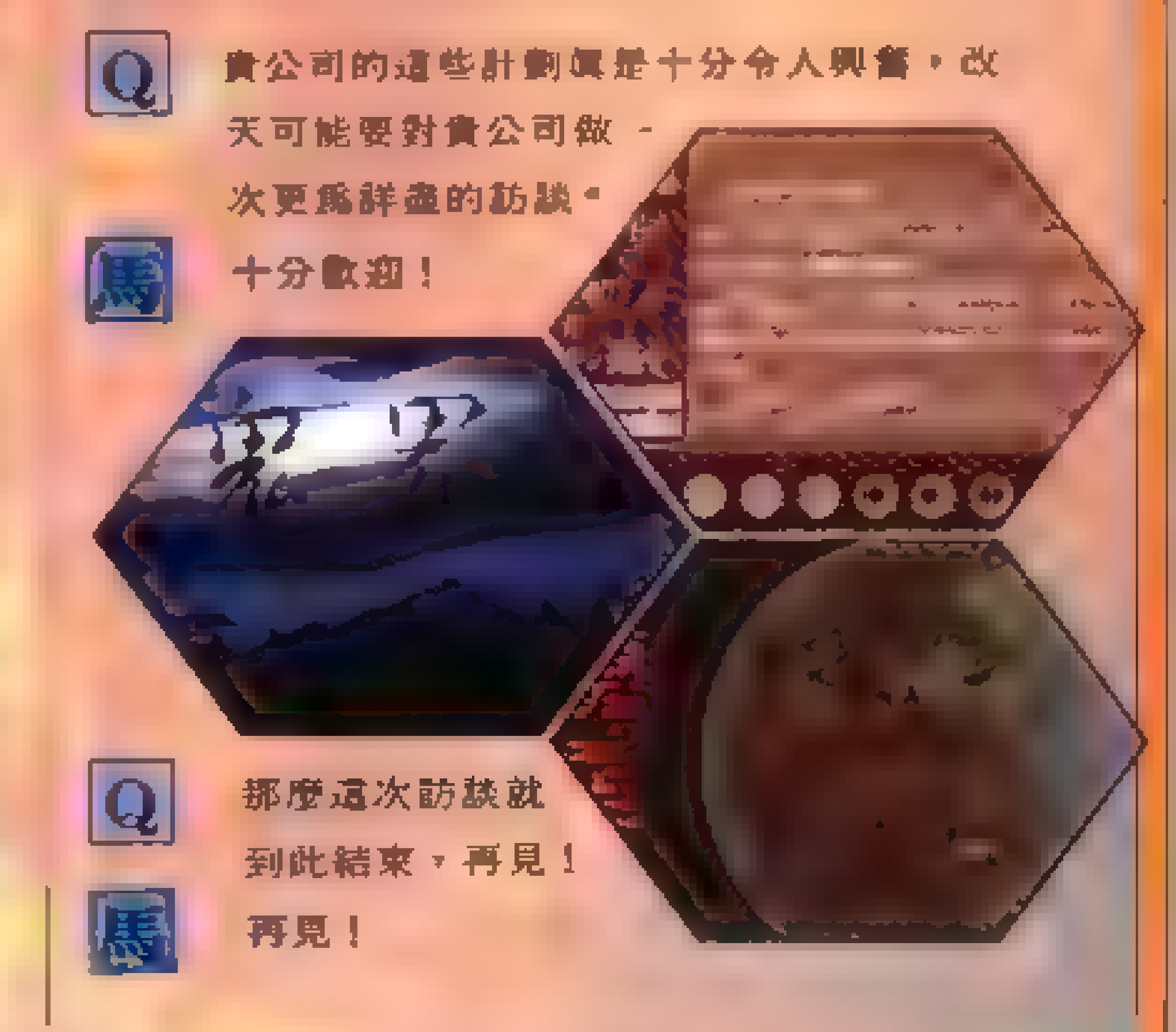
馬 我們一直考慮的是所謂的"不對稱系統"的概念，也就是說使用者不必擁有像發展者那麼高級的配備，所以這一套電子書的設備要求是 Windows 底下的MPC 1的規格，也就是386DX 以上的主機，4MB的記憶體，與 Windows 相容的音效卡，傳輸速率在150KB 以上的光碟機，也就是單倍速以上的光碟即可。那我們強調的是這一套電子書的典藏價值，和它攜帶方便的特點，所以我們在簽約之後，準備由宏碁軟體銀行在十二月左右以 1600 元的價格來販售，這兩片光碟的容量則接近600MB。

Q 除了這一套電子書的產品之外，貴公司有沒有其它規劃中的案子呢？

馬 的確是有的。在電子書方面炬島科技已經取得了倪匡的《衛斯理傳奇》的版權，張系國教授《城》系列的科幻小說和古龍的《楚留香傳奇》，這些電子書的製作可能要等到《原振俠傳奇》上市之後，視消費者的反應再來對現行的介面和細節做一些修改之後才會正式開始；對於倪匡的《衛斯理傳奇》，我們可能要製作冒險類型的遊戲，而張系國教授的《城》系列也有製作成遊戲的可能，只是類型還不太確定而已，很
[illegible]
型，上面所透露的只是我們的初步構想，所以也沒辦法再透露一些進一步的資料。

Q 貴公司的這些計劃真是十分令人興奮，改天可能要對貴公司做一次更爲詳盡的訪談。

馬 十分歡迎！



Q 那麼這次訪談就到此結束，再見！

馬 再見！

聖獸傳說

自本刊在 63 期雜誌報導過聖獸傳說後，受到極大迴響，讀者亟盼了解遊戲中所述東方大陸的人文景觀及風土民情，故本刊特別再次報導，以饗讀者。

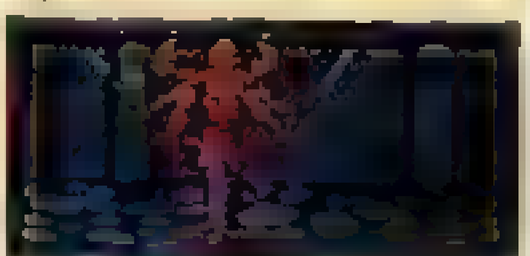
悠遊古大陸・風俗人文九國異・三種種族和平處

故事的發生就在地上界的東方古大陸上，在此陸地的居民共分為人類、鬼族、千狩族等三個不同的種類。人類外型上是黑髮、黃膚，是東方大陸上最多的族群，也是最懦弱的一族；鬼族的男女在長相上不太一樣，男性特徵是青面、獠牙、頭上長角，而女性則是黃膚，有小角；鬼族人是屬於面惡心善的一族；千狩族的特殊是綠髮，具有高度技術能力，壽命可達兩百歲，由於受到黑暗勢力的壓迫，目前人數已經很少了。此陸塊上共有九個國家，各有不同的人文景觀，現就一一為玩家介紹：

8 第八國：震旦國

震旦國海邊

遠古時期眾神戰爭的所在地，戰亂根源和阿修羅的所在地。阿修羅可以說是黑暗勢力的主力大將，連其影子的化身－－影修羅，武力亦非同小可，住於修羅城中。

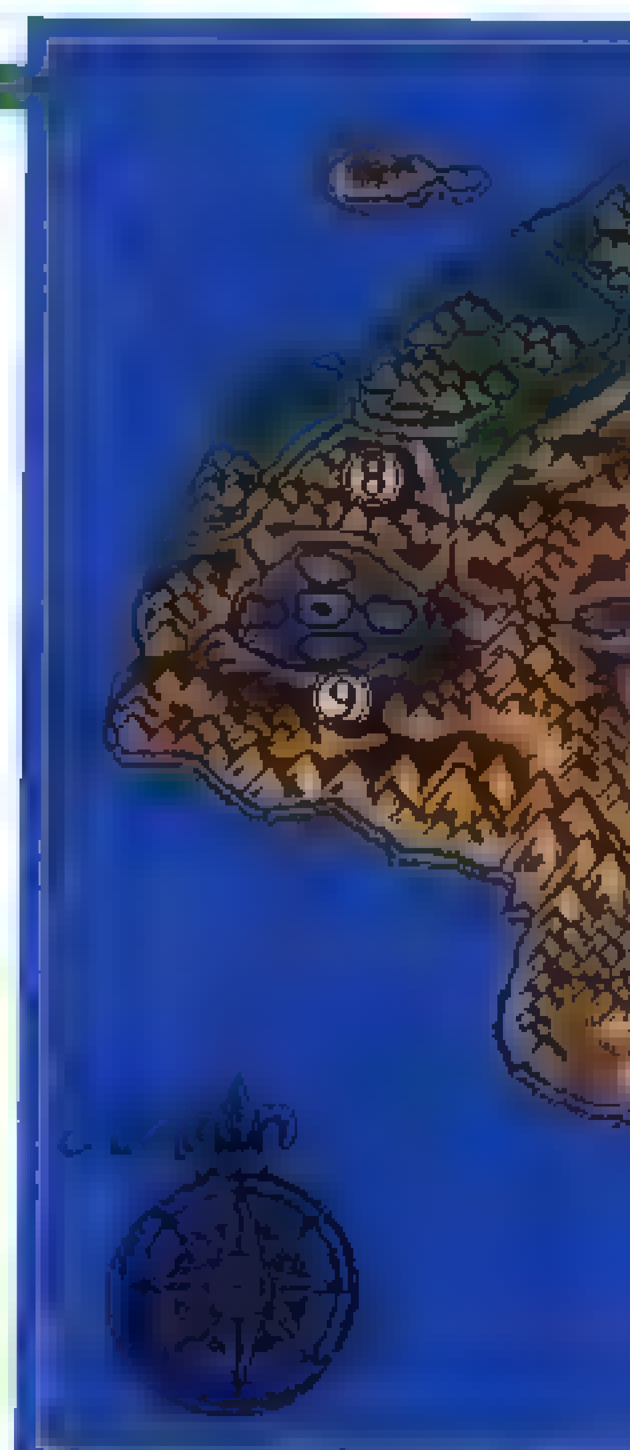


阿修羅

6 第六國：摩竭國

礦坑

位於大陸中央的礦產國家，因此境內有許多礦坑，又因為有許多山，所以來往通行皆得倚賴礦坑。在魔門山中藏有一尾八頭巨蛇－－八岐，可以幻化成為人。



9 第九國：大梵國

是所有國家中最古老，也是最神秘的國度，為千狩族人的發源地，在東西南北狩四方位的古墳中藏著烈鬼，紋虎、鳳狐、貪狼黑暗勢力的四部將，當玩家來到九重塔時會遇到四部衆亡靈的合體－－惡靈將軍。而在黑暗勢力的大神殿，玩家會遇到仁樂王的黑暗面，其邪惡的化身－－黑暗仁樂王。在大神殿中另一大魔頭－－黑暗大天使，其為黑暗世界的支配者，自有歷史記載以來就從未有其相關的描述，而許多英雄、法師都在快要剷除黑暗勢力而遭其毀滅。

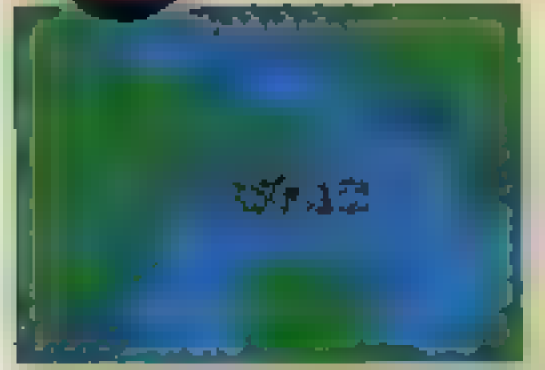
敵城

5

風之谷

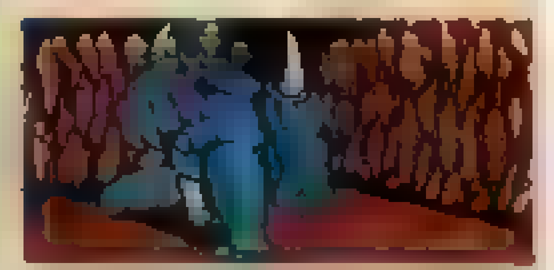
虛無山將國家分為兩地，風之谷的所在地，風神聖器保存的地方。風壺位於黃昏洞，守衛獸為舞空之獅，風剪

7 第七國：天竺國



↑靈泉洞

被邪惡支配的國家，國家內小孩陸續消失的謎題和九尾狐的傳說及抵抗魔法的聖物所在地。在靈泉洞中傳說住著一隻猖獗，此種怪物依妖魔傳所載嗜食幼童。



↑猖獗

1 第一國：新羅國

↑新羅城

↑蚩尤

位於東方大陸最東邊的山谷國家，主角「破軍」就是生長於此國的百濟村。而住於幻鸞城的城主蚩尤則與「破軍」可說是世仇了，千年前「光明」與「黑暗」對決時被青龍神將封起來，「破軍」亦因蚩尤毀了百濟村，才展開掃蕩群魔的使命。

2 第二國：九華國

↑九華國野外。

位於大陸東方中部的國家，地獄入口和光舟傳說的發源地。在地獄洞入口處，玩家會遇到地獄洞大將赤索及地獄魔犬狴犴。

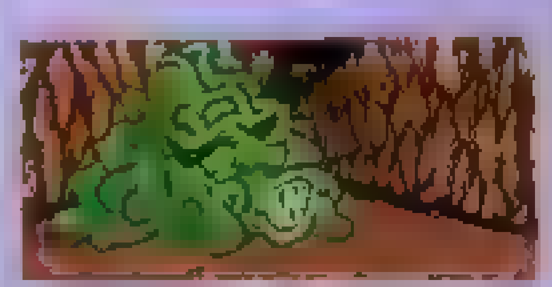
↑赤索

↑狴犴

3 第三國：檀柘國

↑大洋城

位於東南方的[illegible]，人民大多打漁維生；離檀[illegible]處有因大地震而分裂的兩個離島，但由於附近[illegible]或暗礁所以很難接近。在大洋城中，玩家會遇到四兇神之一的饕餮，此魔怪見到任何東西都往肚裡塞，好像永遠吃不飽似的。



↑饕餮

第五國：伽荼國

則位於旭日洞，守衛獸為舞風之虎。

↑舞風之虎

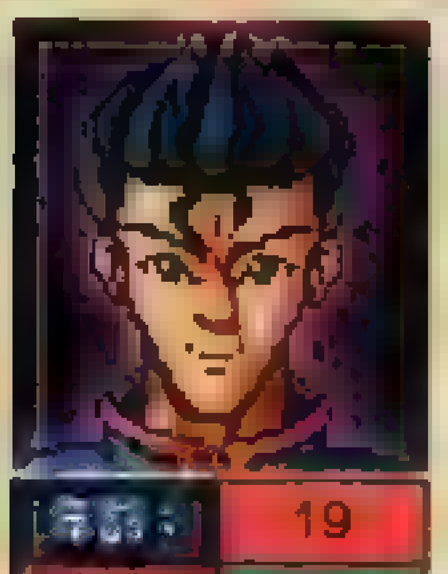
4 第四國：敦煌國

鬼族的發源地，和人類和平共存的國家，為通往伽荼國的交通要道。在空魔城中住著帝禽，外型上人頭鳥身，其為黑暗魔界的貴族。

風雲聚會六勇士

千年前眾神派遣四神將攜帶七神器到地上界剷除黑暗勢力，而今黑暗勢力將再度入侵，四神將及鬼族二兄妹將再肩負斬妖伏魔的責任。

破軍　青龍神將



年齡：	19
姓別：	男

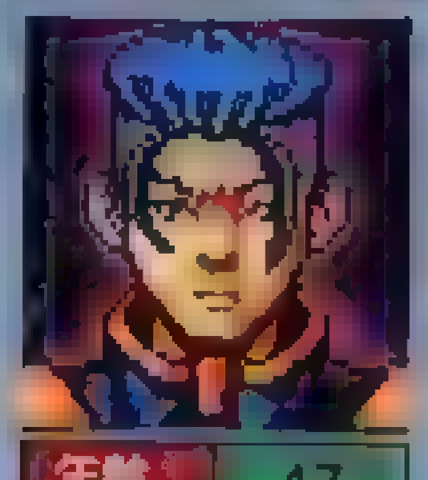
玩者所扮演的主角，消瘦的臉頰，炯炯有神的眼睛，兩道眉毛往上飛揚，讓人一眼看來是個意志堅毅，埋頭苦幹型的人物，為人熱心，個性溫和，對長輩極為孝順，因幻霄城主蚩尤毀了百濟村而展開與黑暗勢力對抗之旅。

巨門　玄武神將

年齡：	23
姓別：	男

兩顆小小的眼珠崁在胖臉上，寬厚的下巴、豐滿的雙頰，往上揚的嘴角帶著笑意，個性憨直開朗極易與人相處，經年在外旅行，居無定所，在四神將中是年紀最大的一位，巨大碩壯的身軀可以在遠處一眼認出來。

日輪　白虎神將



年齡：	17
姓別：	男

方型臉中等身裁，年紀在四神將中最小，從小練就一身好武藝，喜好打抱不平，伸張正義，在一般百姓心目中，他可是一位稍有名氣的俠客。

鬼姬　鬼族人

年齡：	19
姓別：	女

除了頭上的小角及耳朵與人類不同外，以人類的標準來講，可說是一位美女，個性活潑好動。小時父母既已雙亡，兄妹兩人由族裏的長老扶養長大，極受兄長寵愛。

玲　朱雀神將

年齡：	18
姓別：	女

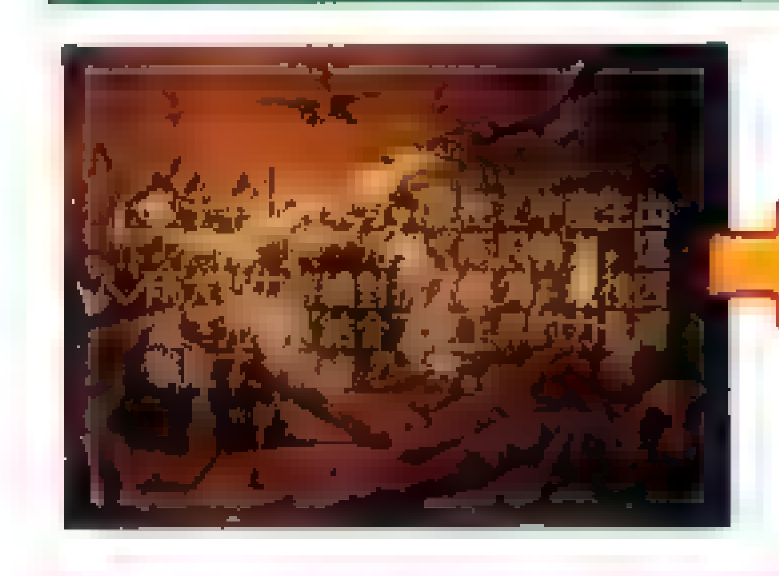
小巧玲瓏的身子配上一付水汪汪的大眼睛，真是人見人愛，是四神將中唯一的女姓也是最沈靜的一位，從小跟著爺爺相依為命，曾經跟爺爺的一位老友學習過一些法術，一日與爺爺在田裏工作時，遭到妖魔襲擊，爺爺不幸去世，而玲則因曾習過法術得以保全性命。

式鬼　[illegible]

年齡：	22
姓別：	男

粗黑的眉毛，五官分明的輪廓，外型上十足是個長得青面獠牙頭上長角，標準的鬼族男人臉型，個性上看似冷漠寡言其實內心極重義氣，是鬼族的領導者，極受年輕一輩的鬼族人擁戴，因自小與妹妹相依為命，故極疼愛唯的妹妹。

「光明」「黑暗」之爭，觸發地上界的災禍

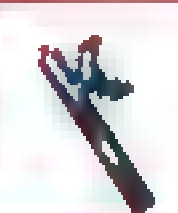


斬妖伏魔七神器

七件神器是上古時代諸神為對抗黑暗勢力而留在人間的七件超級兵器，這些兵器均具有魔法可無限制使用法術，完全不受「法」值的影響，要消滅黑暗勢力必須集合七件兵器的神力才能成功。

火尖之槍

可使用火系法術「三昧」



龍神之戟

可使用冰系法術「極光」

疾風之刀

可使用風系法術「風雷」

雷神大鼓

可使用雷系法術「掌雷」

雷神之鎚

可使用回復系法術「生息」

修羅之刃

可使用火系法術「神炎」

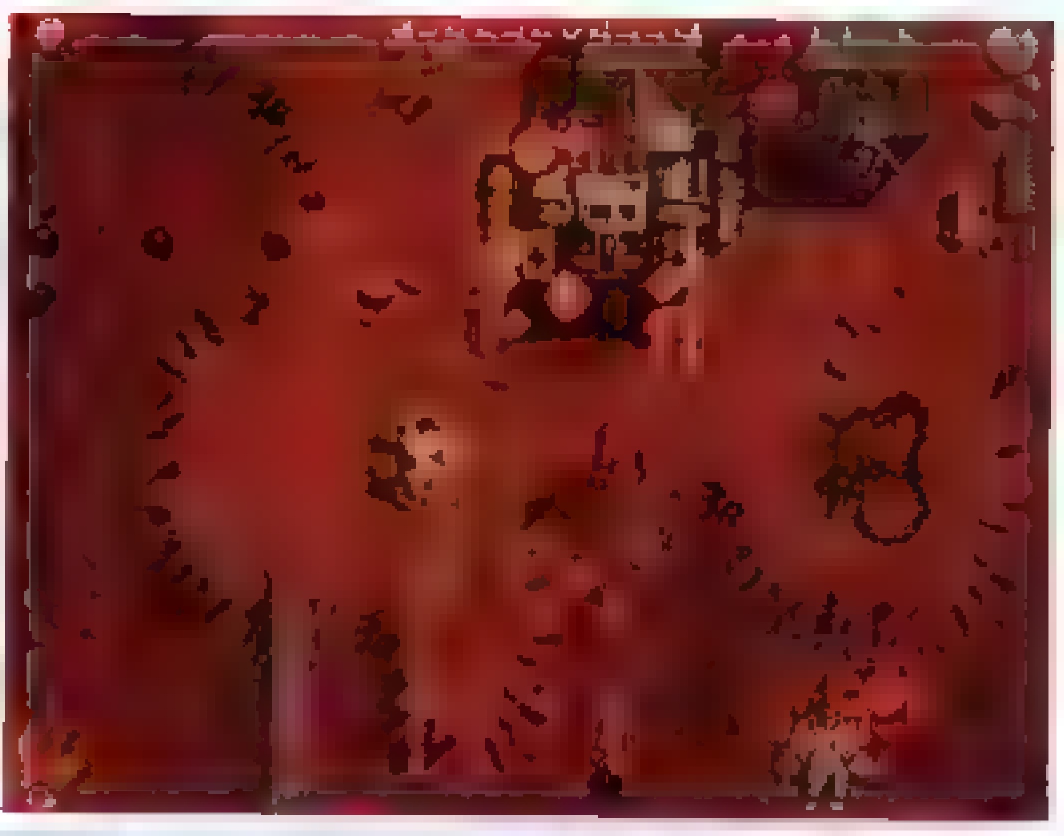
力士之斧

可使用雷系法術「掌雷」

美工設計用心苦
場景營造古風格

因東方大陸上，各國風土民情皆不同，設計小組為使遊戲更具中國風味，在城鎮、商店的畫法更是費了不少苦心，玩家可見到不同的城鎮，會有不同的場景。

雷電威龍



雷電威龍是一套採用縱向捲動的射擊遊戲，由於採用保護模式來撰寫程式，在畫面效果上有相當令人驚異的表現，稱之為目前 PC 史上最華麗的射擊遊戲並不為過。

■類　別：射擊　■出版公司：軟體世界發行　■容　量：11MB

當猛禽號的機翼劃破暗夜長空時，藉著渦輪引擎聲掩護，坐在駕駛艙內的你忘情地嘶吼著，一聲聲縱情的快意也伴隨著音速前進。一些也是遠來深入敵境的友軍飛行員剛抬頭尋找叫聲的來源時，你卻早已呼嘯而過，只留下兩道白茫茫的煙霧。也許是飛得太快了，敵機也瞬間來到眼前，在短暫的機砲招呼後，你按下發射飛彈的按紐，激戰的天空便開出了一團火花，這也正是 H．D．E 公司所給你的最佳武器品質保證，雖然這枚飛彈花掉你不少錢，但是只要能闖過這一關，財富將滾滾而來。

也許你早已玩過雷電威龍（RAPTOR）這個遊戲，但是如果你只玩過網路上的試玩版，那便只能算是享受了三分之一的遊戲樂趣而已，還配不上雷電威龍這個名號，因為目前可以免費散布的試玩版只提供了正式版中的一個關卡，如果你想闖遍遊戲中所有的三個關卡，那就非正式版不可了，在美國，雷電威龍是由 APOGEE 在網路上讓玩家註冊購買，國內則是由軟體世界代理發行，由於國內使用網路來購買軟體的消費管道尚未健全，玩家使用後良心付費註冊的習慣仍有待培養，因此國內外發行方式的不同，仍有待各位玩家深思警惕。

遊戲一開始與銀河飛將系列有點類似，你必須簽下自己的姓名與綽號，再選一個順眼的人頭照來代表自己，接下來便被送到基地準備闖關了，在出發之前，你可先到 H．D．E 開設的武器供應室選購裝備，剛開始時你只有 10000 元的資金，但只要你能過關斬將，不但能奪得些武器，錢也會愈來愈多，到了最後便能購買一些超強武器來痛宰敵人了。

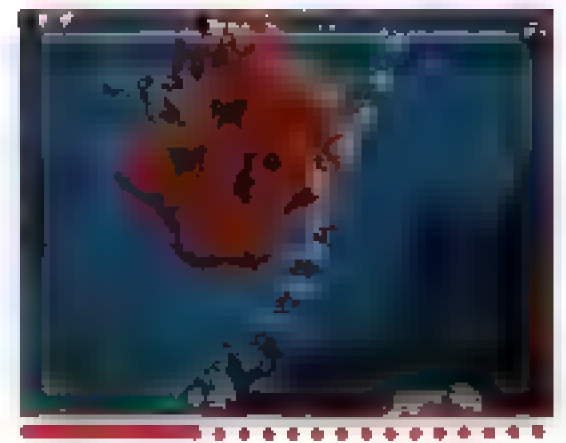
有鑑於 PC 射擊遊戲操作不如大型電玩方便，遊戲中還提供了一種難度供玩家選擇，在最簡單的菜鳥級中，一般的玩家皆不難玩完所有的關卡，但在最難得等級中，敵機將能火齊發，裝甲變硬，可說相當的刺激。更值得一提的是，雷電威龍的程式是採用保護模式寫成，突破了以往射擊遊戲製作時記憶體有限的障礙，使得畫面效果更加精彩，令人目不暇給，刺激的程度直逼大型電玩，如果你經常在遊戲場飲恨，千萬別忘了玩玩雷電威龍，它將帶給你同樣的快感。

MEGA-CORPS尖端武器大觀

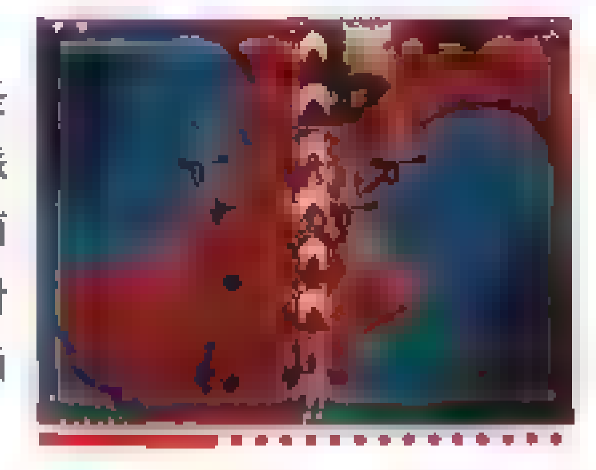
1 MINI GUN：這是一種每秒能發射4000發45厘米子彈的強力快砲，除了射速快的優點外，最厲害的是還有自動瞄準的功能，能同時對空對地攻擊。

2 LASER TURRET：這種雷射砲塔具有自動鎖敵的功能，而且其鎖定速度極快，敵機往往才剛出現便遭其摧毀，其缺點是無法作對地的攻擊。

3 POWER DISRUTER：綽號轟天雷，其特點是利用能量脈衝透入敵機的防護盾，直接在內部造成破壞，可惜對某些敵機效果不彰。

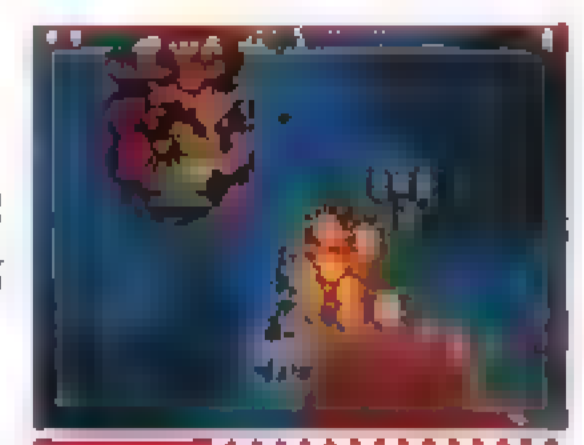


4 PULSE CANON：強力脈衝砲，其特點是利用各種不同頻率的脈衝波來對敵機造成全面的破壞，除了優良的對空能力外，也能作地面的攻擊。



5 DEATHRAY：絕命死光砲，它能以令人無法置信的速度將敵機擊落，敵機的飛行員往往看見白光一閃便命喪黃泉，相當可怕。

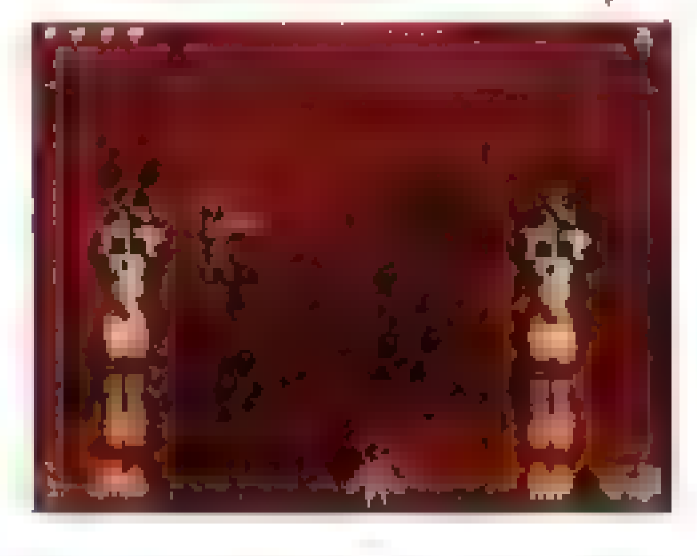
6 TWIN LASER：這是最強的終極武器，由於使用雙管的雷射砲，使威力加倍，對於擋在你面前的所有敵機，能夠一次全部擊毀。



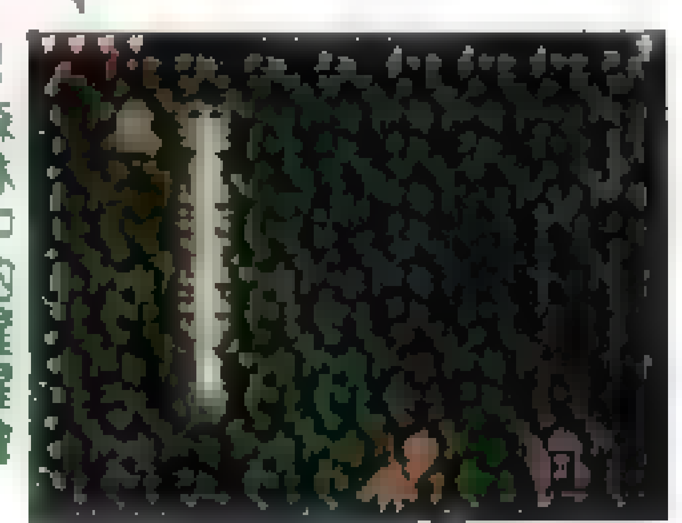
5月16號會發生什麼事！？

如果破關對你來說已經習以為常，早已不是什麼令人興奮的大事，你可以試著來點不一樣的。如果你不想枯等到明年的5月16日的話，可以用DOS的 DATE 這個指令將日期改為5月16日，再進入遊戲看看，你將發現遊戲中會有很奇妙的東西出現，奇怪！是遊戲中毒了嗎？

猩猩從地上丟石頭上來打你



這是乳牛飛彈嗎？



森林中的猩猩會中手指發射飛彈

以退為進的金錢累積法

如果10000元的基金對你來說實在是不夠用的話，這裡有個方法可以試試，不會太投機取巧，也不壞你從不修改遊戲的名聲，只不過要多花點時間。你可以在第一關的第一個任務吃到飛彈之後，便按ESC鍵放棄任務。回到基地中你會發現飛彈還裝在你的飛機上，把它賣給H．D．E，便能換得一筆錢，依此累推，只要肯花時間，要有多少錢便有多少了！

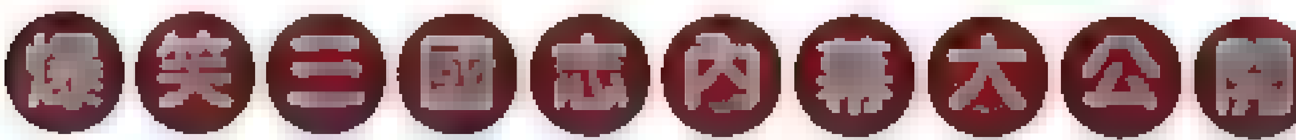
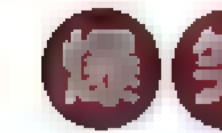
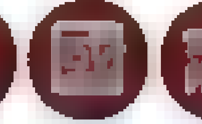
在任務的中途對準這個地方攻擊

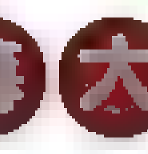
回到基地中賣掉可賺到3萬多塊

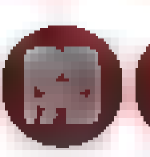
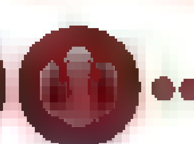
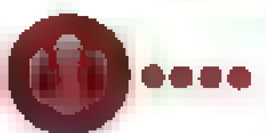
出現了空對空飛彈

爆笑三國志

有關於三國時代的遊戲不少，可是要找出和爆笑三國志一樣好笑的實在不多，畫面相當幽默且誇張，就算阿公來看，想不偷笑也難。



爆笑三國志內幕大公開(1)....

多位逗趣的人物

自從六月份的報導之後，有不少讀者詢問『爆笑三國志』更詳細的消息。因此筆者特地冒著生命危險，為大家揭露更多有關『爆笑三國志』的最近狀況。

在遊戲中的三個時期，這次可以確定名稱了；分別是天下大亂、群雄割據及三國鼎立。原本每個時期都各有不同的地圖及城池，據說地圖上則增添了許多有趣的事物，像搖頭擺尾的恐龍，大海中來去如梭的帆船，以及隨時可見的士兵及小狗狗等，使得中國大陸上顯得更是生動活潑，熱鬧非凡。

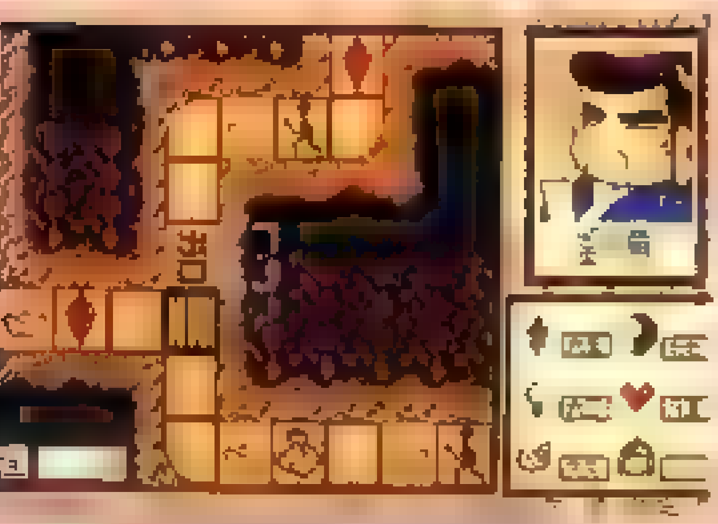
另外據消息指出，在各時期中所出現的四個君主，不僅身份都不相同，就連出現的地方，也會隨著時期而有所不同；在一開始時，每個君主都各佔有一個城池，如果是勢力愈大的君主，那他在剛開始所擁有的將領及資金也就愈多。在整個中國的版圖中，一共有46座城池；如果你的部隊踏上了某一中立（未被佔領）的城池，便可以佔有該城池。只要你能夠佔領所有的城池，或是消滅其他所有的君主的話，就可以贏得最後勝利。

總括來說，『爆笑三國志』屬於輕鬆活潑的棋盤遊戲，非常適合全家大小同樂。如果你喜歡『三國志』的話，不妨來看看這個以幽默風格表現的遊戲吧！

有4位君主可以選擇

注意到地圖上的恐[illegible]

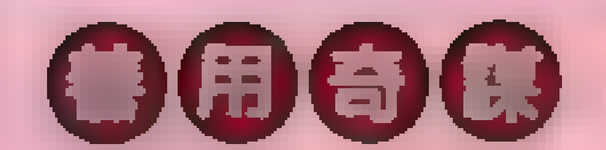
突發事件 禍福相倚.....



山洞內大尋寶

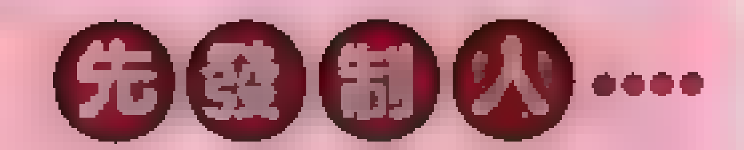
在遊戲當中，你可以藉著各種事件或計策的使用，得到將領加入。不過這些將領可都是有相當身價的，如果你出不起讓他們滿意的價格，他們可是不會輕易加入的。在總數多達兩百位的將領中，每個將領不僅都各有不同的能力，而他們的價碼，自然與其能力成正比囉！　在『爆笑三國志』中，除了在君主行走時，會遭到各種事件之外，在每回合剛開始時，也可能會有突發的事件發生哦！這些事件的影響力，有的還真的是會讓人出乎意料之外！據稱這些突發事件共有十六項，可真的說是『閉門家中坐，禍（福？）從天上來』，當君主遇到某些事情，還會哈哈有詞哩！

除了在中國大陸上的主地圖外，如果你進入山洞的話，還可以進入神秘的小地圖探險。雖然這些小地圖規模不大，但是寶藏的蘊藏量非常豐富，只要走那麼一趟，就足夠讓你滿載而歸了。這些地圖有森林、海島、洞窟等，相信在中國地圖上奮戰之餘，也能讓你在這些小地圖上略爲放鬆一下。輕鬆一下嘛！把它想成渡假不就得了？

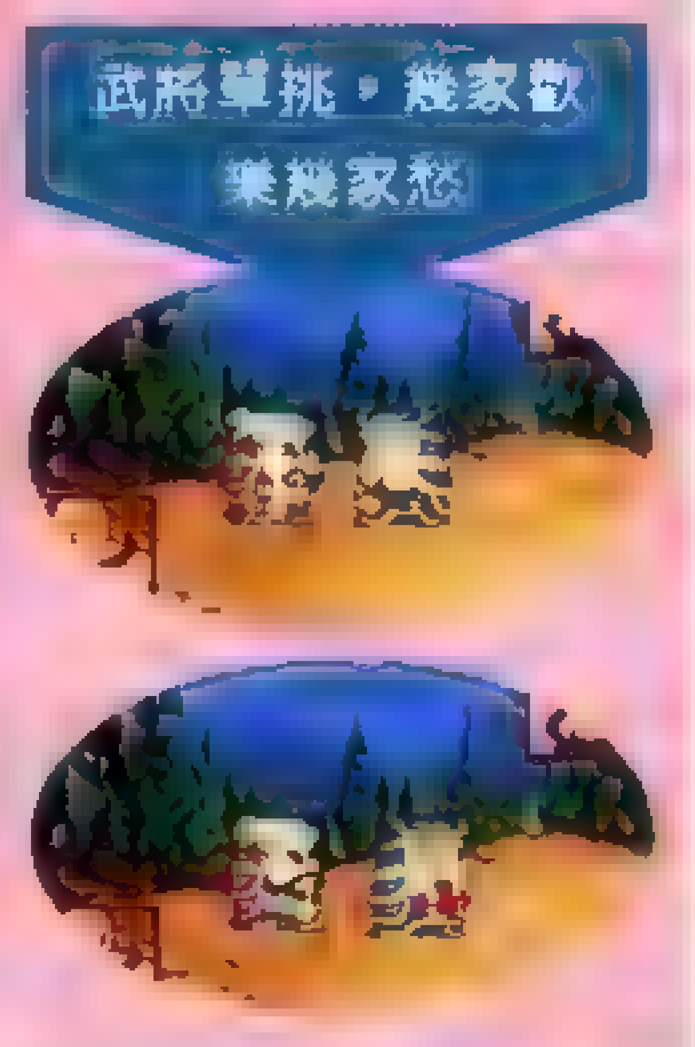


計策方面，據最新的消息指出，這些計策不僅可以陷害別人或造福自己，有的還可以防止別人的陷害哦！更絕的是，有的計策還可以將敵人施展在我方身上的計策，反彈到別人的身上哩！如果能妥善地使用計策，相信要統一中國，就絕不是夢想了。

當你的君主停留在標註著商店的方格時，便可以進入商



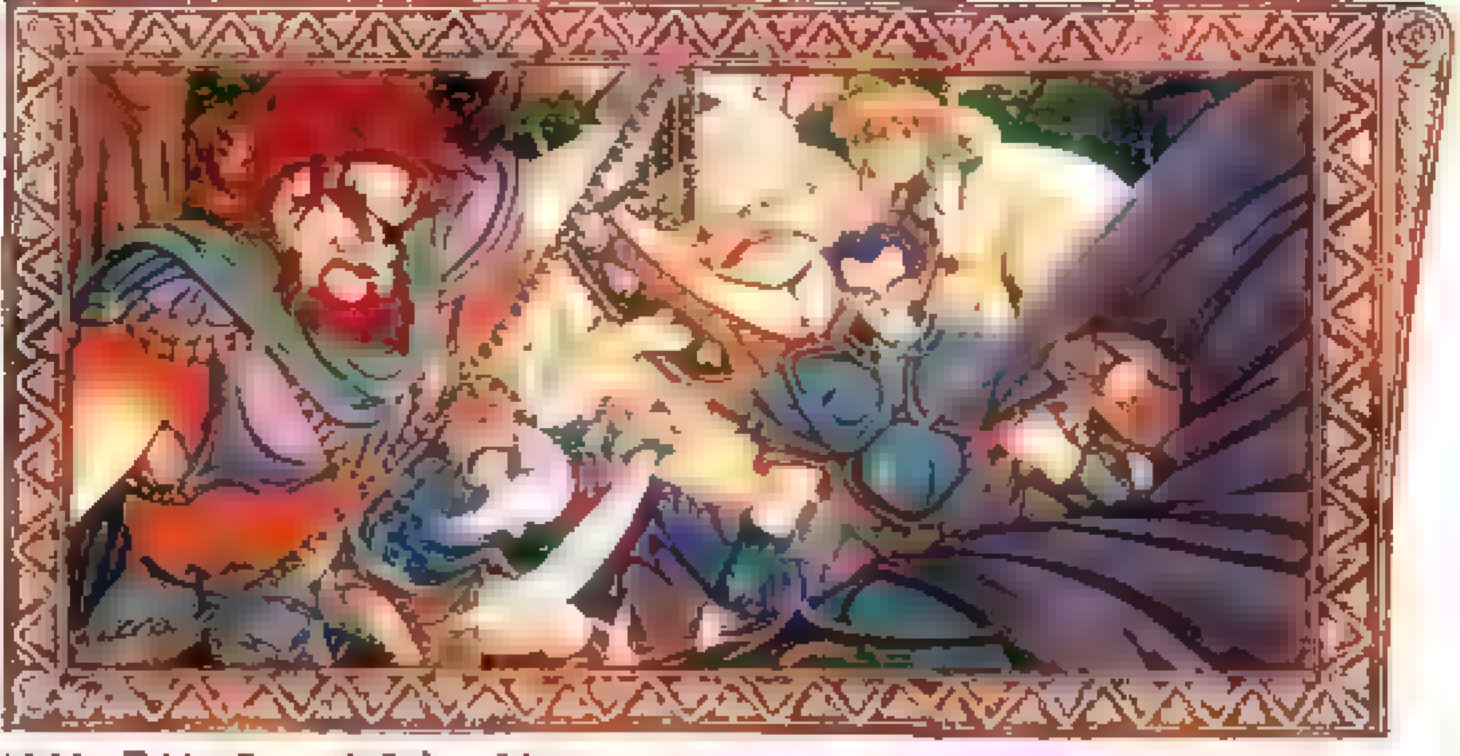
店，利用現有的資金，來購買或賣出計策或物品。商店內會亂數出現八種計策或物品供你選擇，甚至像傳國玉璽等無價之寶，在商店內都有出售哦！計策可以幫你打擊敵人或壯大自己，物品則可以助你攻無不克，戰無不勝。所以到商店的時候，可別忘了多買一些計策或物品哦！



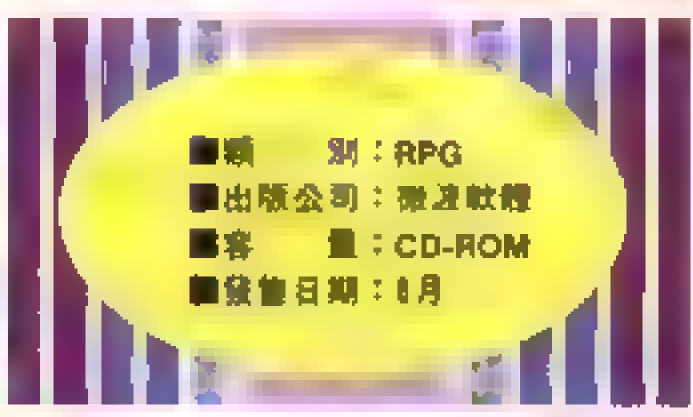
所謂『一毛錢逼死英雄好漢』，如果遇到金錢不敷支出的話，那只好忍痛拍賣武將，以求資金週轉了。而拍賣武將的方式，是以坊間一般拍賣物品的方式為準；如果有君主喊出某一價格時，其他君主可以視財力來喊出更高的價碼來競爭。如果經過三次喊價之後，仍沒有其他君主喊出更高的酬碼時，那該將領就會歸到出價的君主麾下，而其金額則會進入原拍賣的君主荷包中。

遇人不淑，慘遭拍賣

失敗者，淒涼的結局

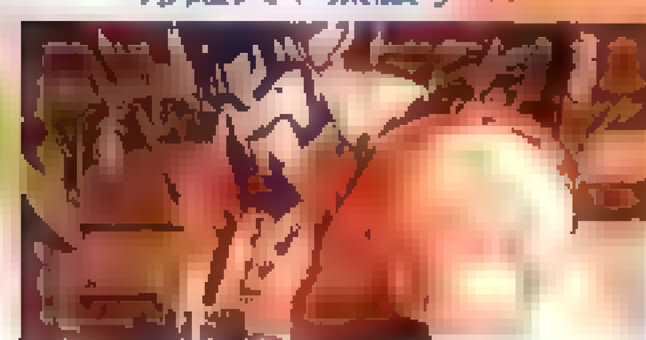


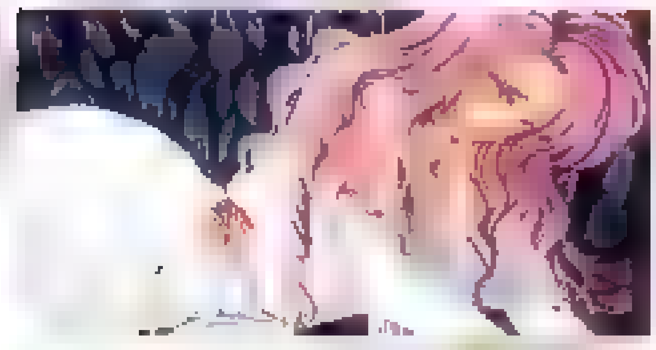
炎炎夏日已隨著接連不斷的「烤季」來到，諸位玩家的心情是否也隨著氣溫的升高而煩燥不安呢？電腦遊戲發行商 -- 微波軟體，將在近期內與美國原廠 Megatech 同步上市這套在日本 NEC 9801的經典系列遊戲，喜歡「妹妹」的玩家們“照子”得放亮囉！



雙拳難敵四手，大勢已去矣！

打遍天下無敵手?!


雄壯威武，英偉挺拔


Help！那位帥哥來救救我

在一個久遠的世界中，戴斯蒙（主角）與好友洛夫，為了剷除一直迫害 Xentar 五國（一個全由女性組成的五國）的邪惡黑暗勢力，四處奔波尋找傳說中的神劍（ Falcon Sword ）以及寶藏（ Games of Adriana ），以期獲得正義的力量，一舉消滅黑暗勢力。一路上雖然經歷各種事件及遭遇無數危機，但幸好有洛夫在身邊協助解決迎面而來的怪物和敵人；使戴蒙斯成為人民心目中的英雄，也因此獲救的美少女們也都願意「捨身相報」，但是萬萬沒想到一直搶先他們一步的“黑騎士”，竟然就是……

當然，遊戲內容不是只有上述那麼簡單，絕對是好戲連台，而接下來的精彩發展就要由玩家自行發掘體會了。

小紅帽與奶奶？

而且為使擁有486-33以上高速級主機的玩家們能發揮機器的威力，遊戲還提供了以 3D 模式來進行遊戲的選擇，如果您曾經看過超級任天堂上的名作－太空戰士六代，相信對此模式不會陌生，加上美國 Megatech 決定發行 CD-ROM 版，不但更加提高了遊戲的細緻度，並且將遊戲中的訊息全程語音化，因此更大大的提昇了遊戲的真實性。而國內代理－微波軟體表示，國內屆時不只同步上市，且將發行中英文版，大大的造福了國內英文程度不佳的玩者們，相信這會是一套值得令人一玩的遊戲。而部份玩家關心的是否會發行磁片版的問題，據微波軟體表示，為使國內沒有光碟機的玩家們也有機會進行遊戲，已經與美方極力爭取，目前初步已獲美方同意協助製作磁片版，但因容量過於龐大可能部份功能將無法在磁片版呈現，且發行時間暫時無法確定，詳細的情況請玩家們隨時留意本刊最新消息。

華麗無比的遊戲畫面

▼烏溜溜的眼睛，水汪汪！

▲初生的喜悅！

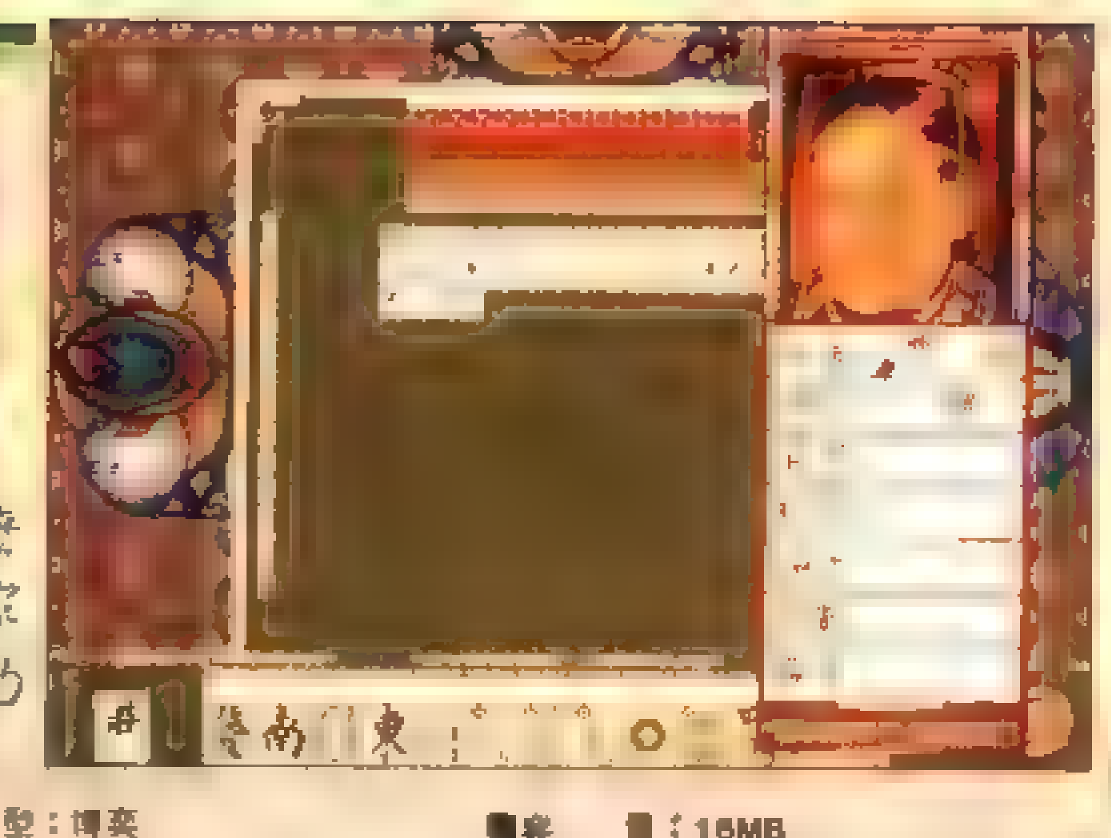
▼如童話般美麗的風景

▲阿門！願主保佑你！

龍騎士系列的美工繪圖在日本一向爲人稱道，驚人的美工配色效果加上漫畫卡通式唯美的造型，除了讓玩家能清涼一「夏」之外，一般人所詬病的日本遊戲太簡單的短線劇情架構，也經由IBM經由IBM版的發行商--美國 MEGATECH SOFT WARE 的重新製作而賦與全新的架構，完全不同於以往。因此，如果只重視圖案效果和漂亮的美少女妹妹們，而不去注意情節發展的話，恐怕會錯過一段精彩絕倫的劇情，那可就相當可惜囉！

三國志 牌戰風雲

三國志遊戲如把它搬到牌桌上會是個什麼樣的光景，松詮資訊此次創新將三國中家喻戶曉的人物與麻將結合進行一場策略的遊戲，可使喜愛三國歷史的玩家再次享受統一天下的癮。



■類　　型：博奕　　■容　　量：16MB
■出版公司：松詮資訊　　■發行日期：4月初上市

三國志之牌戰風雲（以下簡稱「牌戰風雲」）。故事發展之時背景承續了東漢末年群雄割據的年代，身為一方之雄的玩家必須東征西討，打敗群雄，將天下納入掌中，成為新的霸主。遊戲之勝負決定方式，不再是以士兵人數多寡，武將武力強弱或是戰略的良窳來定輸贏；而是大家坐下來用中國傳統的國粹麻將來一決高下，你不需要風塵僕僕的到處追趕敵將，也無須殺得天昏地暗即可贏得勝利，對愛好和平的人士，可說是一解決紛爭的好方法。

遊戲玩法選項

入門實務　挑戰模式　攻略模式

富涵復古畫風·繪畫方式中國傳統

遊戲玩法上共有入門實務、挑戰模式、攻略模式等三種方式供玩家選擇，入門實務是針對初玩麻將的人所設計的，可以說是教學篇，對牌技高手可能較不需要。挑戰模式是讓玩家可以進行挑戰比賽，好好訓練一番。第三種玩法的攻略模式可以說是「牌戰風雲」的重頭戲，因為進行攻略模式的玩法除了打牌外還兼有一般角色扮演遊戲類的玩法。遊戲一開始，玩家扮演東漢末年的皇帝的忠誠武將，由於黃巾賊亂、群雄據地為王，朝廷內憂外患，身為朝廷棟樑的主角（由玩家擔任）奉天子之命展開掃蕩盜賊、平定群雄的使命。當然想要懲奸勸惡，你得有高超的牌技，牌局是以13張麻將的規則來進行，此外遊戲中還設計了十餘種秘技供玩者選擇使用，以改變玩家手上的牌，使局勢轉變贏牌，當然其對手在進行牌局時亦會對你採用同樣的手段，可別傻呼呼的看著自己一直拿到爛牌，而不知其中有詐。

秘技的取得並非決定於參與戰局的經驗值，所以玩家不需要花費時間到處找人打牌，至於在什麼情形會擁有更多的秘技，屆時進入遊戲自會明瞭。

當設定好人物進入

初學玩家的教學指導

各式的人物屬性

過場的中國風格動畫

得更開心，讓玩家玩秘技供選擇不同的玩法

本遊戲使用 640 × 480 16色的高解析模式設計，而所有的視窗、人物服裝、場景及道具在設計上皆採取中國式的風格，令玩家在進行固有國粹時，更具親切感。

美工設計人員在製作遊戲上頗費一番心思，如過場動畫中的人物服飾，會因光線照射的不同而形成深淺不一的顏色。像畫面上一些紋路的底紋會因場景不同而配上不同底紋，而在一些文字字體上使用隸書來表現，更會令人引發思古之幽情。

五花八門的場景

遊戲設計之初爲了更生動有趣，出版公司做了創新的作法，玩家可能會被遊戲中人物造型嚇一跳，似乎某些人物看起來僅眼熟的，可別介意，設計者僅是爲博君一笑而已。而在音效方面，爲了表現不同的人物特色，針對不同人物的生活背景，在語音上搭配了四川話、山東腔、閩南語及京片子等四種口音，更增添遊戲的趣味性。

遊戲後，玩家會發現「牌戰風雲」與一般的博奕遊戲最不同的就是除了有牌局比賽外，每個將領還有屬性的設定及歸屬的國家、擔任之官階、擁有之祕技、黃金、氣數的多寡及領土的大小。因玩家身爲一方霸主，爲維持你的優勢，你必須時常的設法補充你的士兵、糧秣及軍備等，做好打仗的準備。「牌戰風雲」既然是以三國中人物來進行遊戲，所謂文章有專長，術業有專攻，文官、武將在能力所學上各有不同，那他們的牌技是否會有不同？而如以我們的臥龍先生諸葛亮上陣廝殺的話，是否將技冠群雄、穩操勝算，那就有待玩家去發覺了。

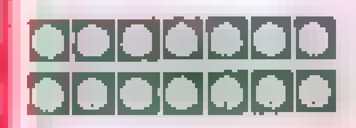
拉頁式視窗選單

窗選單，簡易的視作戰階段性任務

玩家在採取攻略模式進行遊戲時，其玩法是設計成階段性的任務作戰，第一階段是掃蕩任務。玩家在完成任務後會受到高官厚祿的封賞，所擁有的黃金（籌碼）、土地（即賭本）及祕技的數量皆會增加。而在第二階段是以漢室氣數已盡，群雄紛紛自立爲王，霸主爭奪戰正式展開，玩家此時可配合遊戲中地圖，針對各個對手的情勢擬定策略，打敗群雄，一統天下。

在介面操作上，設計人員採用目前一些遊戲常用的拉頁式視窗選單，以方便玩家的操作，可說是一體貼的作法。

階段性作戰



新片動向

提供國內出片

九月份

1 日 ●邪神大地 （精訊）
類型：RPG 售價：460元
●勇闖天界 （大新）
類型：動作 售價：350元
4 日 ●雷電戰龍 （軟體世界）
類型：射擊 售價：480元
5 日 ●救難小英雄 （松崗）
類型：動作 售價：350元
●妙賊也瘋狂 （松崗）
類型：冒險 售價：500元
●鬼屋魔影2 （電腦休閒世界）
類型：冒險 售價：600元
●信長之野望-武將風雲錄
（第三波）類型：歷史模擬
售價：1500元
6 日 ●黑暗原力-鈦戰機 （松崗）
類型：模擬 售價：600元
9 日 ●擂台美少女 （華義國際）
類型：策略 售價：600元
10 日 ●超級魔王足球爭霸賽 （電腦休閒世界）
類型：運動 售價：未定
12 日 ●搖滾霹靂彈 （大新）
類型：動作 售價：未定
●模擬動物園 （全崴）
類型：策略 售價：未定
16 日 ●聖獸傳說 （精訊）
類型：RPG 售價：未定
17 日 ●浩劫殘陽 （軟體世界）
類型：RPG 售價：未定
●極道梟雄資料片-美洲暴亂
（軟體世界）
類型：策略動作 售價：未定
24 日 ●重返魔域 （軟體世界）
類型：冒險 售價：未定
●魔影哈雷中文版
（電腦休閒世界）
類型：冒險 售價：未定
31 日 ●魔法門外傳Ⅰ、Ⅱ合輯
（軟體世界）
類型：RPG 售價：未定
●威力戰士（電腦休閒世界）
類型：立體動作 售價：未定
中 旬 ●星權爭霸Ⅱ （大宇）
類型：戰略 售價：未定
●世界百科(CD) （巨璣）
類型：智育 售價：600元
●世紀大空戰 （台晶）
類型：模擬 售價：540元
●南海霸主 （宏申）
類型：策略 售價：未定
●戀愛試驗場 （花道）
類型：冒險 售價：520元
●武林爭霸之英雄帖 （新藝）
類型：動作 售價：未定
●龍騎士Ⅲ中文版 （微波）
類型：RPG 售價：未定
●俄羅斯碰碰球 （海閣）
類型：智育 售價：399元
●少女夢天使 （漢堂）
類型：策略 售價：未定
●爆笑三國志 （漢堂）
類型：益智 售價：未定
下 旬 ●妖魔道 （大宇）
類型：RPG 售價：未定
●仙劍奇俠傳 （大宇）
類型：RPG 售價：未定
●天使帝國Ⅱ （大宇）
類型：RPG 售價：未定
●三國志之牌戰風雲 （松詮）
類型：博奕 售價：未定
●絕地 （新藝）
類型：冒險 售價：未定
●江洋鼠盜 （海閣）
類型：智育 售價：399元
●中華職棒Ⅱ （軟體世界）
類型：運動 售價：未定
●地下創世紀Ⅱ-次元之旅
（軟體世界）
類型：RPG 售價：480元
未 定 ●印第大賽車 （第三波）
類型：運動 售價：未定
●艦隊防衛者 （第三波）
類型：模擬 售價：未定
●獨立戰爭中文版 （第三波）
類型：戰略 售價：1200元
●腦筋補給站 （第三波）
類型：益智 售價：320元
●秀逗彼得 （第三波）
類型：益智 售價：320元
●人面蛾 （漢堂）
類型：電子小說 售價：未定
●模擬師父 （漢堂）
類型：策略 售價：未定

九月份

7 日 ●野獸足球 （軟體世界）
類型：動作 售價：未定
●七座金城豪華紀念版（軟體世界）
類型：動作策略 售價：未定
14 日 ●捍衛江山 （軟體世界）
類型：戰略模擬 售價：未定
●美女與野獸（電腦休閒世界
類型：動作 售價：未定
21 日 ●決戰-核爆38°線（軟體世界）
類型：戰略 售價：未定
●魔眼殺機Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ合輯
CD版 （軟體世界）
類型：RPG 售價：未定
29 日 ●工人物語-建國篇 （軟體世界）
類型：策略模擬 售價：未定
●超級巫術對奕 （軟體世界）
類型：動作 售價：未定
上 旬 ●終極傭兵 （松崗）
類型：動作 售價：420元
●星際大爭霸 （松崗）
類型：策略 售價：未定
●星際大戰螢幕娛樂器（松崗）
類型：工具 售價：500元
●求婚365日 （精訊）
類型：策略 售價：未定
中 旬 ●創世彈珠台 （松崗）
類型：益智 售價：未定
●星艦迷航記中文版 （松崗）
類型：冒險 售價：未定
●捕快 （海閣）
類型：冒險 售價：399元
下 旬 ●八女神物語 （天堂鳥）
類型：RPG 售價：未定
●戰神魅影 （台軟）
類型：戰略 售價：未定
●西方魔域 （台晶）
類型：RPG 售價：未定
●遊牧民族 （松崗）
類型：動作策略 售價：未定
●孤女的願望 （海閣）
類型：冒險 售價：399元
未 定 ●長眠計劃 （宏申）
類型：RPG 售價：未定
●致命快打 （精訊）
類型：動作 售價：未定
●大航海時代Ⅱ中文版（第三波）
類型：策略 售價：1500元
●龍之封印 （第三波）
類型：冒險 售價：未定
●幽浮CD版 （第三波）
類型：策略 售價：未定
●默示錄-神爭之戰 （微波）
類型：RPG 售價：未定
●創世魔法師 （松崗）
類型：RPG 售價：未定
●骷髏堡中文版 （松崗）
類型：RPG 售價：未定

十月份

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

● 線生機　（宏申）
類型：戰略　售價：未定
●叛星1/2　（宏申）
類型：戰略　售價：未定
●高校魔影　（織揚）
類型：戰略　售價：未定
●銀河英雄傳說III SP　（微波）
類型：戰略　售價：未定
●Proxima星系戰史　（海團）
類型：策略　售價：399元
●孫臏與龐涓　（海團）
類型：策略　售價：399元

十一月份

●聖魔傳承-修羅祭　（長遠）
類型：RPG　售價：未定
●飛鷹騎士　（織揚）
類型：戰略　售價：未定

十二月份

●古老夢幻　（長遠）
類型：RPG　售價：未定
●瘋狂醫院II　（織揚）
類型：策略　售價：未定

未定

●終極武鬥會　（天堂鳥）
類型：動作　售價：未定
●幻影魔界　（天堂鳥）
類型：冒險　售價：未定
●貓神　（天堂鳥）
類型：戰略　售價：未定
●魔龍紀事　（天堂鳥）
類型：RPG　售價：未定
●暗棋休續紀　（光譜）
類型：益智　售價：未定
●魔法師寶典　（全崴）
類型：RPG　售價：未定
●幽冥教主　（松沛）
類型：RPG　售價：未定
●名戰三國篇　（佳帝安）
類型：戰略　售價：未定
●魔武王　（佳帝安）
類型：RPG　售價：未定
●特勤機甲隊　（華義國際）
類型：策略　售價：未定
●美國的惡夢　（華義國際）
類型：戰略　售價：未定
●商之器　（新藝）
類型：經營　售價：未定
●突變兵團　（新藝）
類型：射擊　售價：未定
●釣天仙蹤記　（傑克豆）
類型：RPG　售價：未定
●雜誌玩家　（微波）
類型：策略　售價：未定
●Words Worth　（微波）
類型：RPG　售價：未定
●三國志武將爭霸II　（熊貓）
類型：動作　售價：未定

軟體世界雜誌　1994・8月號

1	MON	●邪神大地　●勇闖天界
2	TUE	
3	WED	
4	THU	●雷電降魔
5	FRI	●救難小英雄　●妙賊也瘋狂　●鬼屋魔影2　●信長之野望－武將風雲錄
6	SAT	●黑暗原力-鈦戰機
7	SUN	
8	MON	
9	TUE	●擂台美少女
10	WED	●超播廣足球爭霸賽
11	THU	
12	FRI	●搖滾雷霆彈　●模擬動物園
13	SAT	
14	SUN	
15	MON	軟體世界雜誌出刊
16	TUE	●聖獸傳說
17	WED	●浩劫殘陽　●極道英雄資料片-美洲暴亂
18	THU	
19	FRI	
20	SAT	
21	SUN	
22	MON	
23	TUE	
24	WED	●重返魔域　●魔影咯當中文版
25	THU	
26	FRI	
27	SAT	
28	SUN	
29	MON	
30	TUE	
31	WED	●魔法門外傳I、II合輯　●威力戰士

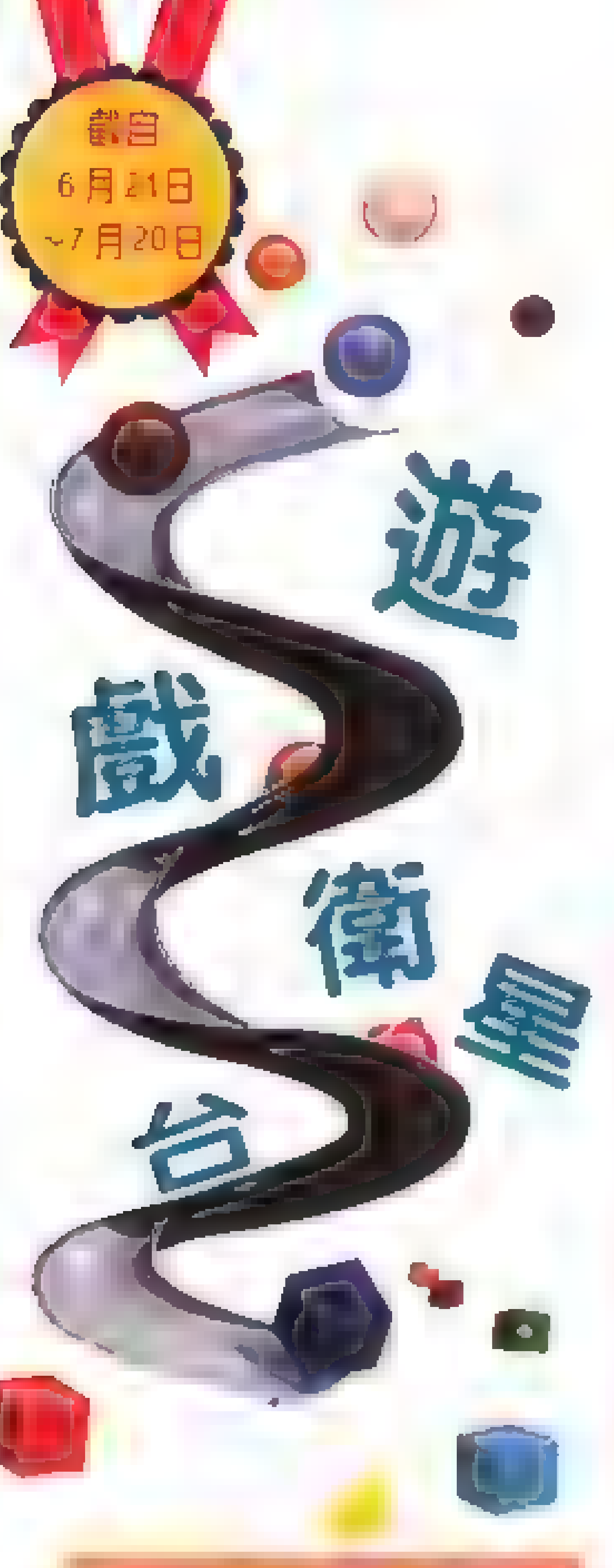
預定

中旬

●星艦爭霸II　●武林爭霸之英雄帖
●世界百科(CD)　●龍騎士III中文版
●世紀大空戰　●俄羅斯碰碰球
●南海霸主　●少女夢天使
●戀愛試驗場　●爆笑三國志

下旬

●妖魔道　●江洋風盜
●三國志之牌戰風雲
●地下創世紀II-次元之旅
●仙劍奇俠傳　●絕地
●天使帝國II　●中華職棒II



遊戲配備代號

- A ：Ad-Lib
- E ：EGA
- V ：VGA
- M ：MT-32
- SV ：SVGA
- G ：General Midi
- S ：Sound Blaster/PRO

軟體世界

王座爭奪戰
Heirs to the throne

在國王被不明刺客暗殺後，身為諸侯的你不甘屈於人下而起兵叛變了。但事情可沒那麼簡單，仍然有忠心耿耿維護王權的保皇黨以及其它與你一樣具野心的諸侯。所以你只能用武力讓他們知道你才是這王國的真正帝王，不過究竟能不能成功誰也不知道。遊戲本身具有很大的開放性架構，可以有很多選項加以選擇，且操作上也相當容易。

■記憶體：640K
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：[redacted]
■售　價：420元

[redacted]

警察故事4--暗夜疑兇
POLICE QUEST OPEN SEASON

SIERRA公司採用真人實景演出的大手筆遊戲，玩家扮演的是一位其夥伴剛被人以殘酷手法殺害的警察，進行調查證據，追查疑兇時，也慢慢的成為兇手的下一個目標。劇情懸疑曲折仿如電影情節。遊戲同時附有DOS及WINDOWS版本。

■記憶體：4MB
■音　效：A/S/M
■顯　示：V
■類　型：[redacted]
■售　價：560元

[redacted]

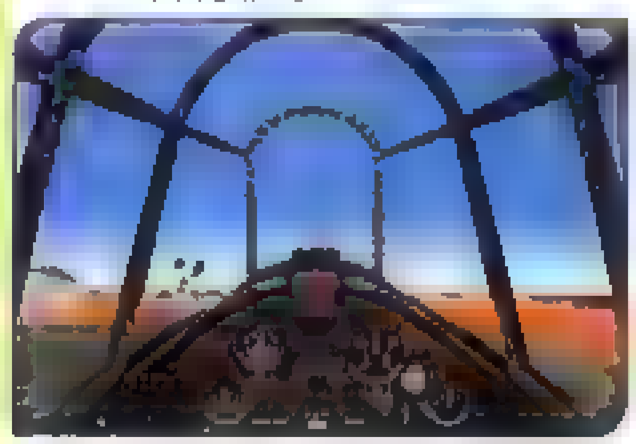
鋼鐵勁旅
CLASH OF STEEL

西元1939年，德國入侵波蘭後，英、法二國相繼對德國宣戰，就此爆發了第二次世界大戰。鋼鐵勁旅的遊戲背景即定位在這動盪的時代裡。玩家可以自由的選擇要扮演軸心國或同盟國的最高司令官，並以統一全歐洲為最終目的。

■記憶體　2MB
■音　效　A/S
■顯　示：V
■類　型．戰略
■售　價．420元

軟體世界

太平洋戰將
PACIFIC STRIKE



ORIGIN公司利用隆空戰將的程式引擎再度出擊的模擬遊戲。玩家扮演的是美國海軍飛行員，與日本在太平洋上空進行慘烈的空中纏鬥。太平洋戰將有著多線的劇情，無論任務成功或失敗都可繼續下一個任務。不過您是要在原子彈投擲在廣島前便結束戰役，或是延續苦難，使更多人遭受戰爭的殘害，則完全是依您的表現來加以判定。

記憶體　4MB
音　效　A/S/M
顯　示　V
類　型　模擬
售　價　660元

軟體世界

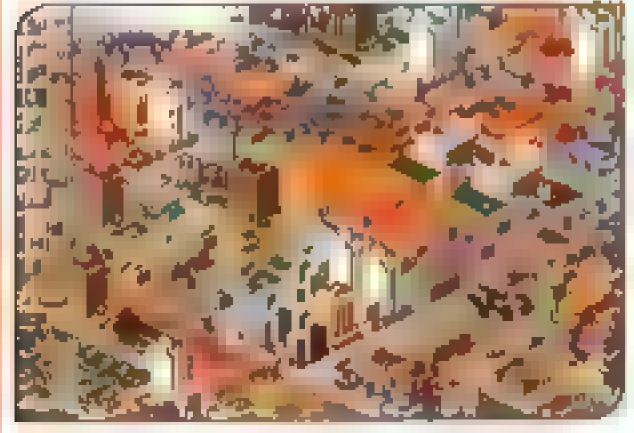
地球繼任者--妙狐神探
Inherit The Earth

以魔法門系列遊戲著稱的NEW WORLD COMPUTING公司首次嘗試冒險遊戲的第一炮作品--地球繼任者妙狐神探。遊戲的主角是隻聰明又驕傲的"狐狸"

，您必須帶領他度過重重難關，尋回暴風之石。軟體世界並將裡面的訊息加以中文化，讓遊戲顯得更加平易近人。

■記憶體：2MB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：冒險
■售　價：480 元

模擬城市 2000 世紀大災難



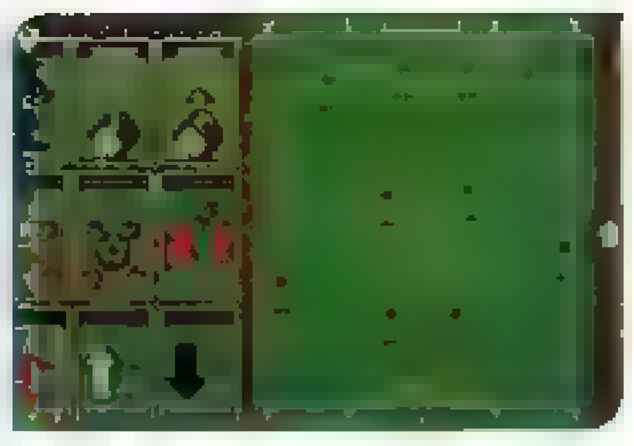
本資料片需配合模擬城市 2000 遊戲一起使用，主要是針對那些覺得建設城市沒什麼挑戰性的市長們增加數個挑戰性的關卡。每一關各有不同的問題需要解決：如怪獸問題、火山爆發、或是人民暴動等等。要建出理想中的城市可不是一件容易的事。

■記憶體：4MB
■音　效：A/S/M/G
■顯　示：SV
■類　型：模擬
■售　價：340 元

電腦休閒世界

1994 美國世界杯足球大賽 World Cup USA 94

當世界杯足球賽在全球引起一陣熱潮時，我們這

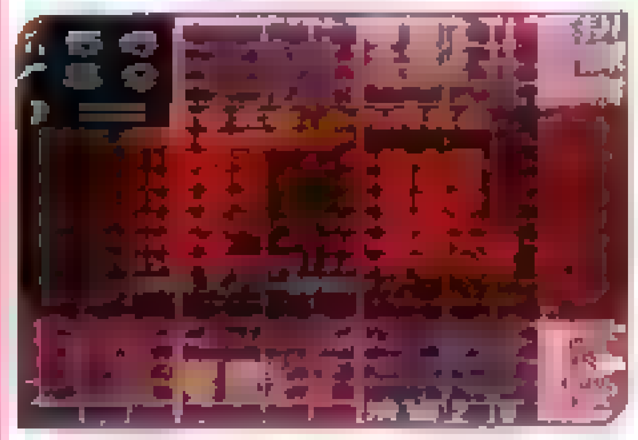


些電腦玩家也可以在電腦裡享受一場屬於我們自己的球賽。遊戲裡包含有編輯功能，讓坐在電腦前的玩家可選擇要來場直接較技的比賽，或是要來場充滿戰術運用的球賽，都隨您的意願而定。

■記憶體：2MB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：動作益智
■售　價：400 元

第三波

智聖鮮師



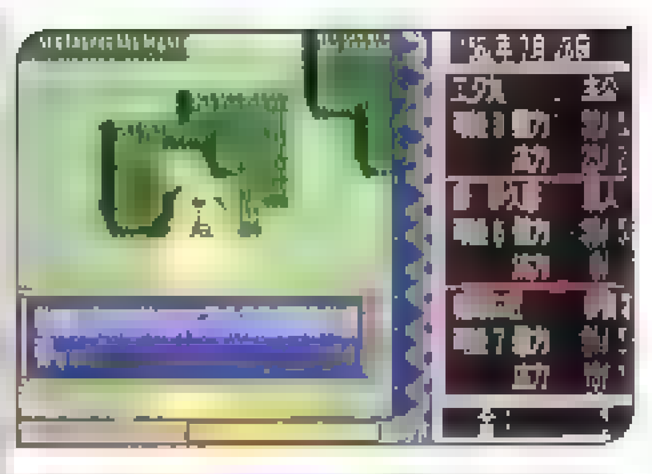
飽受升學壓力的學生們想必有滿腔的教育理想無從宣洩，先在遊戲中試試自己滿腹的計畫吧！現在一所新成立的學校由於某種緣故只好請您去當校長，您可在經費的限制下，隨心所欲的施展自己的抱負。遊戲充滿了各式的突發事件，畫面幽默逗趣，讓玩家輕鬆消遣的小品遊戲。

■記憶體：640K
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：策略
■售　價：460 元

第二波

伊忍道

日本有名的電玩設計公司 KOEI 將其幾年前頗受歡迎的伊忍道加以中文化，

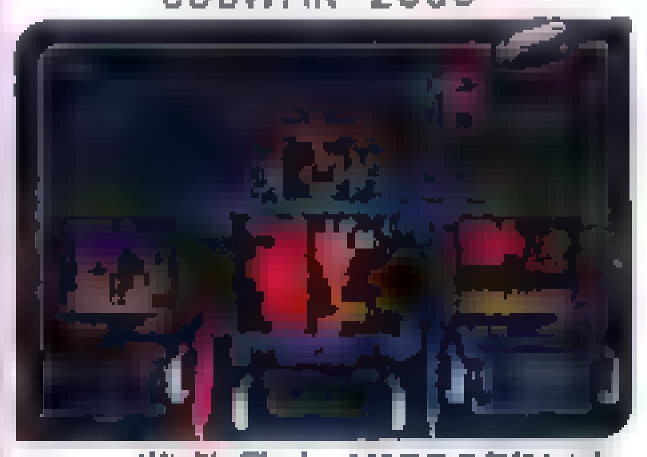


重新在台推出。遊戲是以打倒信長、替被信長所殺的夥伴們報仇為目的，並仍保有著 KOEI 簡易的操控方式、及豐富內函劇情的一貫風格。

■記憶體：1MB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：角色扮演
■售　價：1200 元

第三波

海底戰爭 SUBWAR 2050

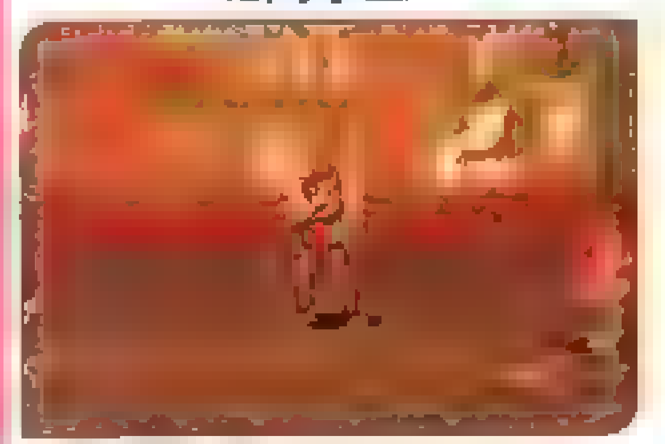


此遊戲是由 MICROPROSE 公司製作關於潛艇戰爭的模擬遊戲，玩家所扮演的是未來一位拿取傭金的潛艇駕駛員，開著未來的潛艇與敵人做激烈的殊死戰。遊戲有著華麗的畫面及豐富的音效。

記憶體：1MB
音　效：A/S/M
顯　示：V
類　型：模擬
售　價：580 元

大宇

格鬥拳王



在格鬥拳王裡，主角的動作細膩流暢，揮拳、踢腿、跳躍的動作，乾淨俐落毫無窒礙感。遊戲中總共有五個關卡，玩家必須穿過重重阻礙，打敗作惡的敵手，救出女友。

- 記憶體：640K
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 售　價：420元

光譜

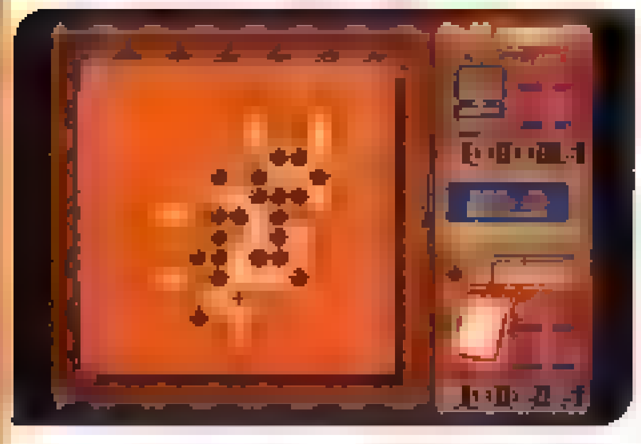
富甲天下三國篇

繼卡耐基人生指南策略型遊戲受玩家歡迎後，光譜公司再推出大富翁式的三國霸主爭奪戰遊戲。這次您不用再仔細計算才能打倒對手，您所要做的就只是輕輕鬆鬆的玩，在關鍵時能有不錯的手氣擲出您要的骰子數，那再強的敵手都轉眼間就煙飛灰滅。遊戲有多種策略及豐富的場景，讓遊戲更添娛樂性。

- 記憶體：640K
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：V
- 類　型：益智
- 售　價：420元

光譜

五子棋大師

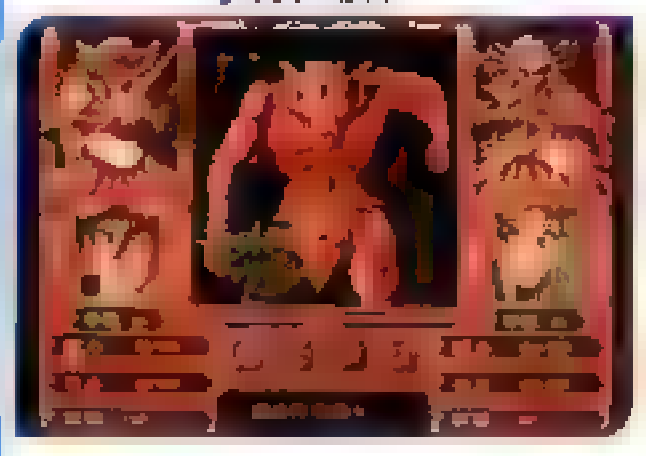


這是一個人工智慧頗高但售價卻相當低的遊戲。遊戲裡有著高解析的畫面、沿用自奧林匹亞錦賽悠揚的音樂、及各種不同棋風的對手。遊戲除世界大賽可選擇外，也有輕鬆的練習賽可以解饞，共有三種模式可以選擇。

- 記憶體：640K
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：博奕
- 售　價：150元

天堂鳥

冥界幻姬



一位不得志的不幸男子，在落入地獄後變成唯一能解除悲禧魔力的英雄。遊戲裡的戰鬥畫面是以高解析度的畫面作成，看來相當漂亮。其CD ROM版本更是國內第一個加入全程語音的角色扮演遊戲。

- 記憶體：640KB
- 音　效：A/S/M/G
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 售　價：540元

大新

雷神闖關
GOD OF THUNDER

有著益智動作及角色扮演等特性的雷神闖關，是由大新資訊從國外引進的遊戲。遊戲裡有著可愛的卡通畫面。值的一提的是，遊戲的手冊內附有完整的對話及過場劇情文字，並通通附上中文翻譯，是頗為貼心的作法。

- 記憶體：1MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：動作冒險
- 售　價：350元

新藝

大兵日記

角色養成式的策略遊戲，以國內的阿兵哥生活作為主要的描述對象，有著高解析度的實景掃描畫面，及方便的滑鼠操作介面。要在當兵有限的休閒時間內，做完所有自己想做的事，玩家可得要多費點心。

- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：角色養成
- 售　價：500元

海潮科技

魔界小子

由美國老牌製作動作類的公司APOGEE所出版，遊戲共分三大關卡，主角帶著一把彈弓作武器，上天入地去解救那些被關起來的小狗、小貓們。遊戲捲軸流暢且操控容易。

- 記憶體：640K
- 音　效：A/S
- 顯　示：E/V
- 類　型：動作
- 售　價：400元

新GAME俱樂部

提供您國外遊戲最新情報

●TODAY

大家好！歡迎各位再次回到筆者的專欄。不知道各位讀者們是如何度過今年的炎炎夏日呢？也許你正爲著你的電腦昇級的問題而打工；不過先向各位報告一個有關光碟機價格下跌的消息。由於目前已有廠商能組裝4倍速的光碟機，在美國許多倍速或3倍速光碟機的廠商也紛紛加入大降價的行列了。一般而言，倍速的光碟機的價格約在美金 100 ～ 200 之間，而3倍速的則約美金 300 ～ 400 左右。其中最值得注意的是 Philips （菲力浦）的倍速光磁機則以 69 ～ 99 美元瘋狂大減價。算一算也只有台幣 1600 ～ 2700 左右。相信這一波的減價風潮也會到台灣的，只是要多久？那就得看各廠家的良心了。筆者預測，在目前光碟機的價位結構下，光碟機普及的時候會加速地到來。而許多人也認爲在一年內光碟機就會和 5.25" 或 3 ½的磁碟機一樣，成爲必備的組件，而不再是需要添購的附件；因爲你的下一台電腦中光碟機就應該是標準配備了。

另一項也和大家密切相關的消息則是和作業系統有關的。大家都知道目前Windows是最普遍的作業系統，但在台灣因爲許多中文環境的關係，DOS依然十分重要。對於遊戲玩家而言，DOS 是毫無疑問的第一選擇，因爲絕大多數的好 Game 都在DOS下發展！但是爲什麼研發集團比較喜歡在DOS下發展 Game 呢？因爲在 DOS 下設計師可以直接取用你電腦中的各項資源，像是記憶體、音效及畫面的 IO 等等。然而好玩的事情要發生了，軟體巨人--Microsoft 預定今年推出 Windows 4.0，它將畢全功於一役，一次把 DOS 和Windows整個取代掉，所以，1995 年後就不再有 DOS 的存在了。俗語說：「皮之不存，毛之焉附？」，DOS沒有了，Game 又要放在那裏呢？答案是：「WinG」！這是一個可在 Windows 下面也可以直接取用許多原本只有在 DOS 中才能取用到的系統資源的介面程式庫，也是目前所知唯一能讓未來的 Game 生存下去的憑藉！像是 ID 公司目前發展的 WinDOOM 就是在「WinG」下發展的例子。希望國內的 Game 公司也儘快調整腳步，以免今年年底「變天」之後，遊戲發展出現斷層的情況那就不好了。所謂：「識時務者爲俊傑！」沒想到搞到最後，大家還是回到 Windows 下面了！不過Microsoft在遊戲涉入越深，對大家不知是禍還是福？最近美國許多調查團也在多方面收集資料，看看這個軟體是否有壟斷市場的情況，眞是樹大招風呀！

WINDOOM

向各位報告了兩則重要的新聞，現在我們也預備開始新 Game 的介紹了。不過，希望大家有一個心理準備，因爲從筆者所打的草稿看來，本期的「新 Game 俱樂部」將是筆者有專欄以來最長的。最主要的原因是：目前在美國的遊戲市場競爭十分激烈；許多公司的產品也因著作業系統以及 CD-ROM 時代的即將來臨而面臨所謂的「轉型期」。爲了試探一下市場的反應，於是推出了一大堆的遊戲，眞可謂遊戲史上的戰國時代。如大家所知的，筆者的任務就是要向各位報告新 Game 的動態，所以，決定把手中的資料呈現給各位。若是您一直是本專欄的忠實讀者的話，筆者給您一個良心的建議：去泡一杯咖啡，然後以最舒服的姿勢坐在沙發上，去除心中一切的雜念……我們開始了！

AccoLade

① Battle Isle 2200 ：以運動類遊戲見長的 Accolade 公司這次預計九月份推出 BI2200 卻是一款科幻爲主的遊戲。本 Game 有 CD-ROM 版、磁片版，以及 Shareware 版。故事是發生在西元 2200 年的一個叫 Chromos 的星球上。而你的任務就是發揮你的想像力以及智慧去奪取 Titan-Net 的控制權，以拯救 Chromos 星球的命運。Accolade 的公關部負責人 Karen Lippe 宣稱：本 Game 將是第一個在 CD-ROM 上面有細緻的畫面、極易上手的介面，而且又有著引人入勝的故事內容的科幻遊戲。至於玩的方式：可以一個人和電腦一較高下，也可以三、五好友互相連線，據說更可以經由 E-Mail 來玩！整個遊戲以容易的操作介面爲主，你將能經歷 20 種不同的戰鬥關卡。在玩的過程中，你的上司會給你許多命令，它也會隨時提供你所處的戰區天候以及其它的相關資料。値得稱道的是玩家有一個特殊的立體視角，可以明確地了解所發生的事。爲了讓玩家更能有效地進入情況，遊戲本身也提供了一個包含了 50 個 3D 機器人的資料庫；爲了獲得最後的勝利，你必須隨時調度你手上陸、海、空的軍力，並且在需要的時候建築道路、鐵路、橋樑，以及堡壘等等。不過你也得將你的任務無時無刻銘記在心，因爲你是 Drullian Defense Council (DDC) (杜林國防委員會) 派到 Chromos 的最高戰術指揮官，可是上層的指揮中心也因著權力的腐化而對你的行動議論紛紛。你要如何地在這一場政治、軍事的鬥爭中全身而退，就得靠你的智慧了。就筆者的淺見，目前市面上的科幻遊戲是不太多 (但 ORIGIN 就準備出 2 個) ，光碟版的更少，但是本 Game 是否有機會能乘虛而入呢？那倒也未必，因爲 Accolade 公司的專長並不在此，而是在體育、運動類的 Game 。不過，眞正可惜的是筆者手上並沒有 Demo 或是圖形檔，也只能靠著公司提供的畫面資料加以判斷。希望以後這些公關朋友能對筆者多多提供圖片，這樣的話，讀者對遊戲本身也就更能進一步的認識，您說是嗎？

② Hardball 4 ：啊哈！這才是 Accolade 公司的重頭戲嘛！雖然筆者在這幾期的專欄中曾經提過 HB4，這一次可是從 Accolade 公司來的第一手資料 (

可惜還是沒有圖) ，特地再爲各位讀者報告一下。Accolade 公司在 6 月 23 日的對外新聞稿中宣佈 HB4的預定推出日期是 11 月！在 HB4 中也將全程採用 256 色的 SVGA 畫面；另外，現在玩家可以在 28 座球場中比賽了，這 28 座球場也都是經過了實地考察，天候的因素也被考慮進去了。整體而言， HB4 將帶給您電視轉播一般的情景。當然，那位曾經得到過「艾美獎」 (Emmy Award) 的體育記者 --Al Michaels 也將繼續爲 HB4 操刀！另外， HB4 的發行同時，也將發行 HB4 MLBPA Players Disk （經理片），其中包含了目前 28 個 Major League 棒球隊的各項統計資料，以及眞實球員的照片等等。好玩的是它也包含了 Al Michaels 播報 700 位球員的名字呢！不過除了經理片的加強外， HB4 在統計資料的運用上也毫不馬虎！例如：打擊率有分對左投手或右投手的出局率 (put-outs) 、助攻等等。除此之外，在 HB4 中還加入了新的本壘的特寫鏡頭，據說較 HB3 中大百分之二十！而全新的視角可讓玩的人 ZOOM 去看跑者，有趣的是那個小視窗會隨著跑者而移動！所以，玩的人不會玩著玩著就忘了它的存在。 HB4 的製作人 Pam Levins 也津津樂道：「 HB4 的人工智慧上下了很大的工夫，電腦對手也會比以往更難應付！ HB4 絕對比任何市面上的棒球遊戲還要好！」筆者在想，我們是否可以請「中華職棒 2 」的製作

新GAME俱樂部

單位對這一番話發表一下意見？嘻嘻！也許我們應該寄一份「中華職棒 2 」給 Accolade 的體育遊戲公關Melinda Mongelluzzo，讓他們見識見識！好了，不鬧了，繼續爲各位介紹 HB4 吧！HB4 中的「修改」功能也有了重大突破，現在玩家可以把自己的照片掃瞄進電腦，然後 HB4 會把您的照片製作成精美的棒球卡！不過筆者出國前還沒有所謂的職棒，也不知道是否有人製作及收集棒球卡，倒是在美國的經驗發現，許多人熱衷於收集棒球卡，就像收集郵票之類的東西一樣，甚至還有人因而致富的呢！所以，若是現在大家還沒有收集棒球卡的嗜好的話，也許 HB4 會是一個好的開始！在玩法上，HB4可以讓一個人或是兩個人同時玩；電腦也可以爲您代替許多煩人的工作。您可以打一場表演賽，或是打 162 場的一個棒球季。其它在 HB3 中的許多特色在 HB4 中也被忠實地保留了下來。

③All-Pro Video Football：說完了棒球，讓我們看一下其它的球類吧！ Accolade 的另一項體育遊戲叫「All-Pro Video Football」（以下簡稱 APVF ）。這個 Game 預計 9 月份推出，不但將推出 PC 版，同時也會推出Mac 版。 APVF 受到「美國足球協會」（ National Football League--NFL ）的正式授權，可以合法使用 NFL 中球隊的標誌及球員的各項資料。由於 APVF 只有CD-ROM 版，可想見的是畫質與音效都將有令人滿意的表現。大家也許會感到奇怪，好像很少有 Game 可以又在 PC 且在 Mac 上執行，爲什麼 APVF 可以呢？原來因爲 APVF 中用了一種叫「 Script X」的技術，這項技術是由一個叫 Kaleida 實驗室發展出來的，專供物件導向的語言來設計多媒體程式的技術。由於使用這一項技術，同一片CD-ROM 可在兩種完全不同設計理念的機器上使用！在 APVF 中，遊戲本身可以讓 1 ～ 2 位玩家來指揮他的球隊，整個指揮的運動過程就和眞實情況一樣，而眞正上場時，則採用 Full-motion 的彩色影像，就好像眞正比賽時一樣。 APVF 的助理製作人 Todd Thorson 就曾提到：在製作 APVF 的畫面時，爲了達到眞實的效果，製作小組特地參與了超過六百多場比賽的實況，所以，玩家可以得到好幾千幅不同的的精彩畫面。除此之外，Accolade 公司也和在 Orlando 的 Pre-dators 隊的隊員簽約，以便於某些特寫鏡頭的設計與製作。另外，在遊戲的過程中，您也可以要求電腦設計一個具有某些隊伍風格的對手。例如：在紐約的 Giant 隊擅長快攻，而休士頓的 Oiler 隊則擅傳球取勝等等。更有趣的是：電腦程式的人工智慧也是經過精心設計；所以，它會根據你的作戰方式來調整對付你的方法。看樣子，現在遊戲的設計不再只是以消遣爲主，更要傷玩家的腦筋了。當然，另外還有慢動作重播的功能，可以用一種和錄放影機類似的方式把您心愛的畫面存起來！當然啦，當美國人講 Football 的時候，意思是指美式足球，這些打法在台灣並沒有對等的項目，所以大家很可能興趣會比較低一些。好在，在 APVF 中依然有大家熟知的 Al Michaels以及另一位體育分析家 Pat Haden 爲大家分析、報導，更爲 APVF 增添了許多生氣！最後要提醒大家的是：無論您是 PC 或是 Mac 的玩家，您必須要有至少 8MB 的 RAM 才能玩 APVF ！

④ All-Star Sports Collection ：這將是一張 CD-ROM 上面裝滿了 Accolade 公司以往許多好玩的 Game 的大拼盤。其中包含了最有名的「 Jack Nicklaus Golf & Course Design : Signature Edition 」、「 Al Michaels Announces Hardball IV 」以及「 Unnecessary Roughness 」。這張CD-ROM 預計 7 月份推出，可以分別滿足您在高爾夫球、棒球以及美式足球上模擬要求。不過，由於上述 3 個有名的Games 都是舊的，只有CD-ROM版是新的，所以，爲各位介紹就此打住。

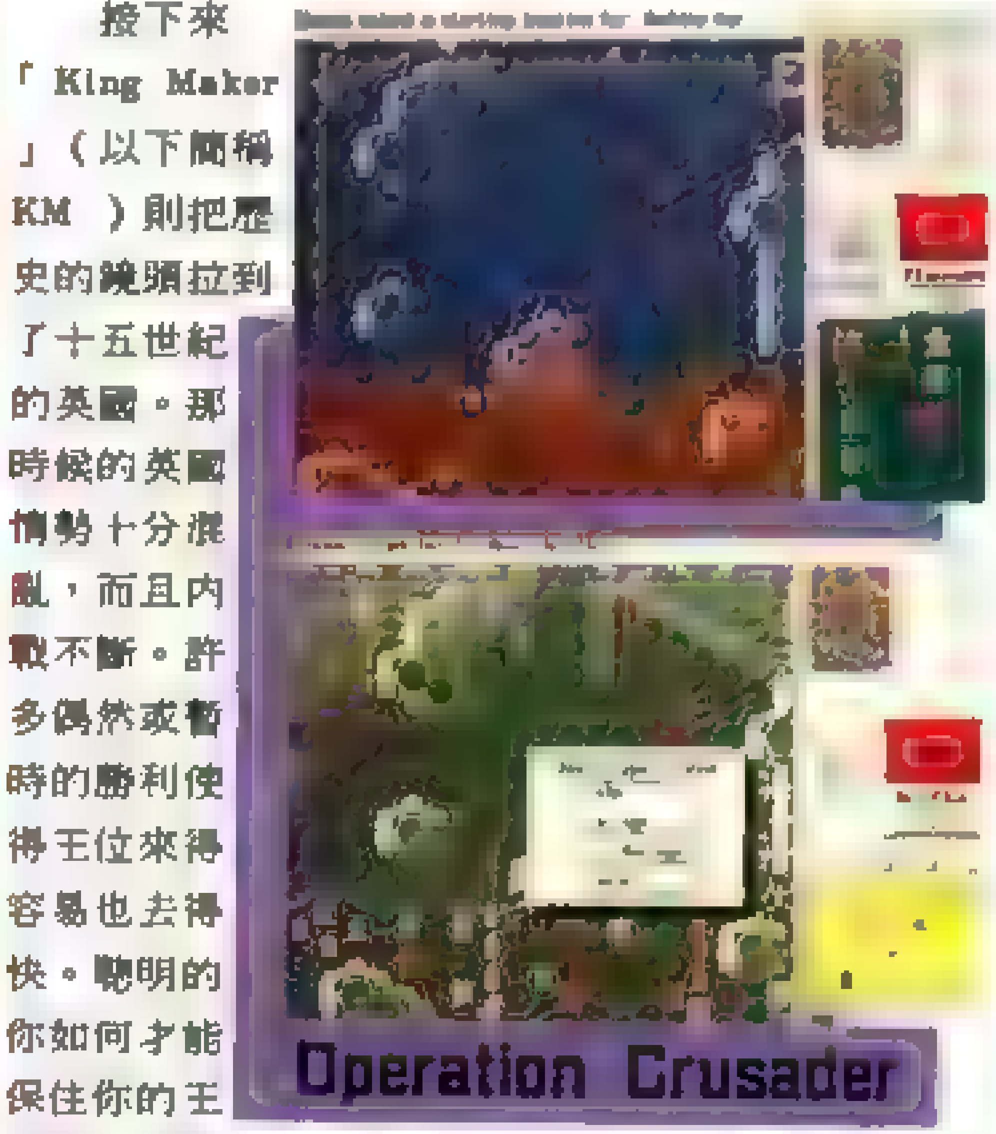
⑤ Jack Nicklaus Signature Edition 的續集：目前雖然尚未正式定名，但是研發的腳步卻從來也沒有中斷過。有人說這一個續集將看起來比 Access 的 Links 386 Pro 來得好。可是老兄啊！你有沒有搞清楚？ Links 386 Pro 已經出了多久了啊？現在出一個比別人 2 年前好一些的話，很可能是不太好的預兆。不過，筆者感到新鮮而有趣的是：在美國打場 18 洞的高爾夫球大約只要 10 ～ 20 美元，爲什麼不去玩眞的呢？

AVALON Hill

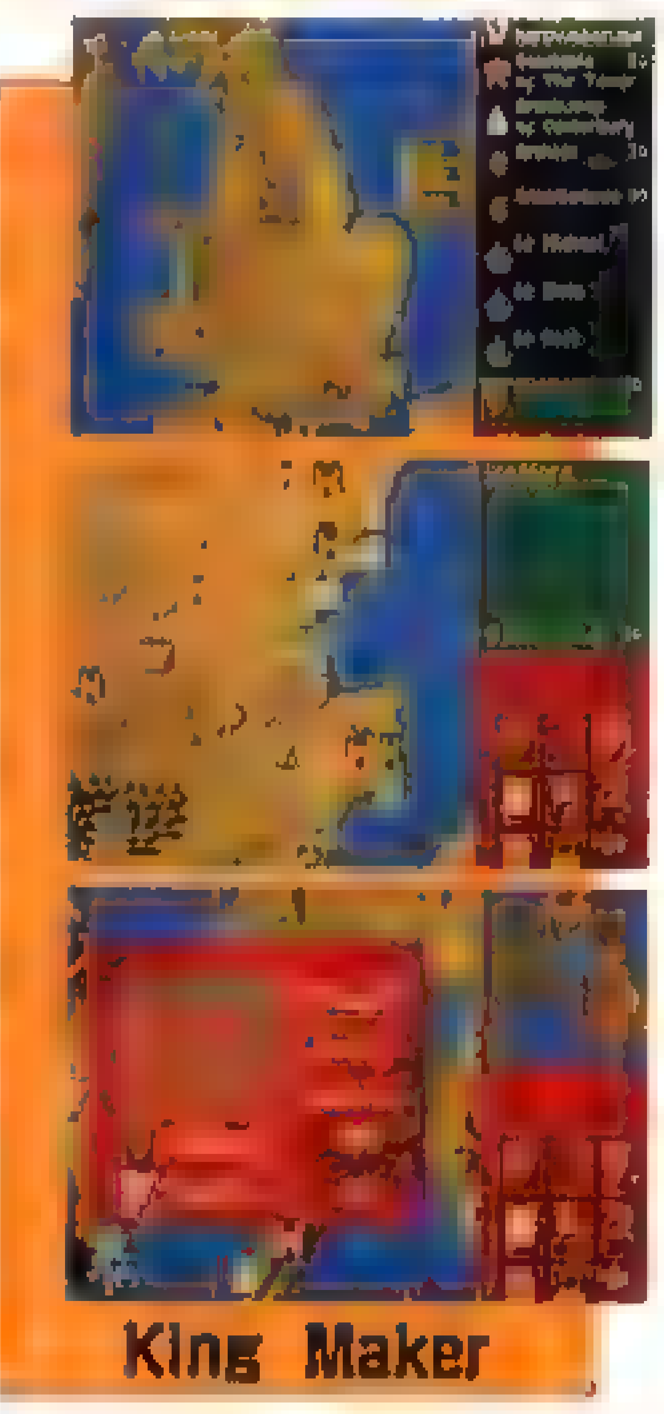
①舊片回顧：由於 Avalon Hill 公司對大多數的讀者而言都十分陌生，所以，在介紹新 Game 之前，筆者以一小篇幅介紹一下它的現在作品。而且這些 Game 大多沒有在台灣發行，對各位而言，也可稱得上是新 Game 吧！雖說 Avalon Hill 公司以每個月 2 個 Game 左右的速度出片，但由於出片方

向十分偏向戰爭類，所以顧客群較有限。目前在市面上比較爲人所知的有「Operation Crusader」、「King Maker」、以及「Third Reich」等等，也都屬於剛剛出沒多久的遊戲。「Operation Crusader」（以下簡稱 OC）是這個公司「World at War」系列中的第一砲。這個系列主要是以涵蓋第二次世界大戰（WW Ⅱ）的大小戰役爲主。而 OC 則把戰場設在黎巴嫩以及埃及的沙漠中。其中您可以是德軍的沙場老將隆梅爾（Rommel），也可以是英軍的將領 Auchinleck；但無論如何，您的任務是在歷史上有記載的六場戰役中取勝。棋盤式的設計以及比地理課本還要僞實的的地形圖，在在都顯示了設計小組的用心。最後，也希望您能獲得「沙漠之狐」（The Desert Fox）的美稱。

接下來「King Maker」（以下簡稱 KM）則把歷史的鏡頭拉到了十五世紀的英國。那時候的英國情勢十分混亂，而且內戰不斷。許多偶然或暫時的勝利使得王位來得容易也去得快。聰明的你如何才能保住你的王位呢？搞得不好，很可能成爲劊子手斧下的亡魂！另外，大文豪莎士比亞筆下的李利六世的情節也出現在 KM 中，玩法上看起來有點像台灣的三國演義的型態！最後，介紹一下「Third Reich」（以下簡稱 TR）。TR 則是根據 Avalon Hill 公司十分受歡迎的 boardgame 改編成的 PC Game。它共包含了從 1939 年到 1946 年的 4 場戰役，並有多種不同的玩法。若是你想做指揮官的話，倒是可以試一下這個 Game！


Operation Crusader

②5th FLEET：推出的預定 1994 年第 3 季 5th FLEET（以下簡稱 Fleet）則是以不久未來的戰爭爲背景。時間是西元 1999 年，蘇俄這隻北極熊回來了，它這次在 FLEET 中要在海上和您一較高下！你是美軍在波斯灣以及印度洋上的海軍指揮官，而你的任務就是要防範蘇俄的不當擴張。而你手上有的是強而有力的軍力，像[redacted]艦，Seawolf 攻擊潛艇，F-14D 以及 F-117A 戰鬥機群等。當然 FLEET 是個戰略性的遊戲，所以[redacted]一艘船或是每一架飛機的任務。


King Maker

整個程式的設計大多是在華盛頓 DC 的一家叫 Stanley Associates 公司所完成的，這家公司爲國防部工作有二十多年的歷史，現在也加入了休閒軟體的設計行列；正因爲殺雞竟用了牛刀，所以，畫面以及操作介面親和性都十分地高。當然現在這個 Game 尚未出版，筆者也不能亂加揣測，但是若你很愛或很想玩 Harpoon 2，但又感到操作介面不易使用的話，您倒是不妨可以試一試這個 Game，相信它不會讓您失望才是的。

5TH FLEET
It's 1999, and the Russian bear is Back...
5th Fleet

③ Stalingrad：這是繼 World At War 的第一

新GAME俱樂部

集「 Operation Crusader 」，備受好評後出的第 2 集。Stalingrad （以下簡稱 Sta ）是 Avalon Hill 和 Atomic Games 兩家公司合作的產物；故事的內容則著重於二次世界大戰期間，德軍在歐洲雖然勢如破竹地橫掃了歐洲大陸，但一觸及蘇俄的邊界就好像撞到鐵板一樣而無法自拔！許多歷史的戰役都是以裁場讓德軍的第 6 軍完全瓦解的血腥戰爭爲主，許多史學家覺得德軍的失敗肇因於大軍在寒冬陷在俄國的冰天雪地，當然無法發揮應有的水準。但是您能改變世界的歷史，讓德軍反敗爲勝嗎？

④ Blackbeard ：雖然許多畫面看起來也是棋盤方格的遊戲，但它是一個和海盜有關的 Game ！你受夠了你周遭的人了嗎？有沒有想過要如何發洩你的情緒呢？在海上尋找口袋裝滿金子的商人如何？搶奪港口、物資、黃金還有女人！凡是喜愛偶爾放肆一下的讀者，可以試一下這個 Game ！

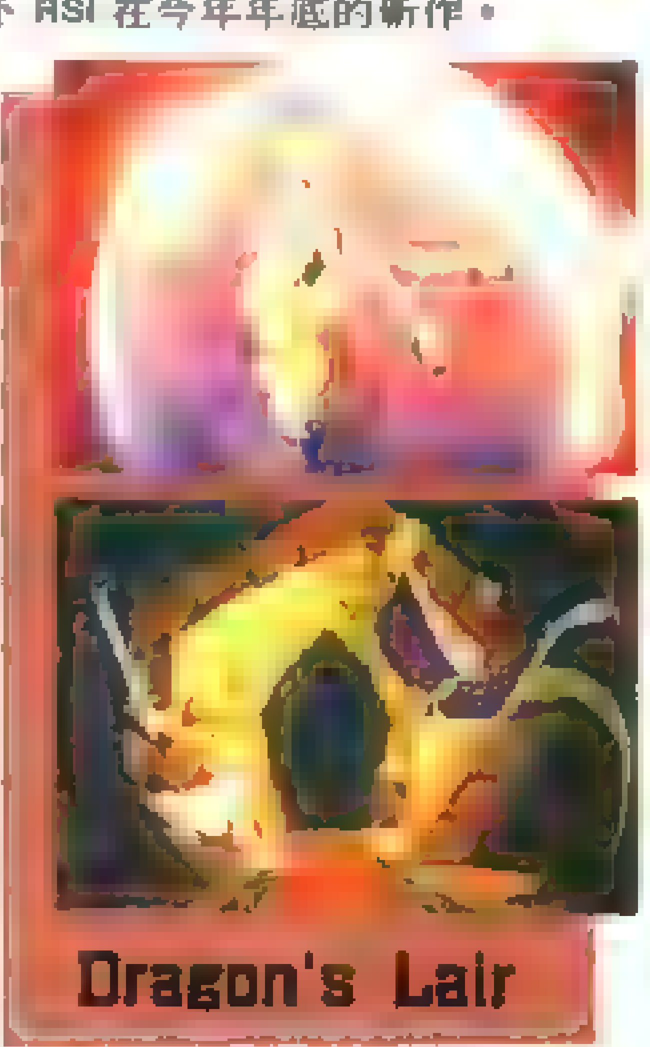
Blackbeard

⑤ 95 年的新 Games ：上面 3 個 Games 預定今年第四季出版，接下來爲各位介紹一下 Avalon Hill 公司 1995 年的計畫吧！第一個是「 Beyond Sq-uad Leader 」（ BSL ）這是一個以小單位軍士爲主體的戰爭遊戲，畫面上看起來和完美將軍第 2 代倒是有點像。另外，還有三款遊戲：一個和治理帝國有關的「 Advanced Civilization 」，是從 bo-ardgame 改編到 PC 上的，著重在帝國的發展以及外交手腕的運用爲主。「 1830 」其實故事類型和「鐵路大亨」十分類似，反正就是要建立你自己鐵路王國的那一種 Game ，是由 Steve Barcia 和 Si-mtex Software 共同策畫的。最後，「 Diplomacy 2.0 」則是你外交技巧的最好磨練機會，可容許至多七位玩家共同經營。

Ready Soft Inc （簡稱 RSI ）

RSI 公司其實是一家在加拿大發跡的小公司，但是靠著幾個 Game 打天下，到今年也邁入了第七個年頭了。RSI 最爲人所熟知的是 Dragon's Lair 系列，而且一開始是以在 Commodore Amiga 的機器上發展爲主的。近年來才漸漸轉向 PC 上發展。雖然目前預定年底前要在 PC 上出 Space Ace 、Robinson's Requiem 、King's Ransom 、Dragon's Lair Ⅱ ： Time Warp 等等，但上述的遊戲許多已在 Amiga 或 Mac 上出現過了。像是 Dragon's Lair 系列第 1 代叫「 Escape From Singe's Castle 」，第 2 代則叫「 Time Warp 」，第 3 代叫「 The Curse of Mordred 」都是十分叫座的遊戲。不過就筆者的觀察與瞭解，台灣市面上的休閒軟體是以 PC 及超級任天堂爲主，也許大家對 RSI 比較陌生。但是 RSI 的公關部主任 June Brown 在給筆者的信中提到 RSI 在台灣也有代理商。所以，筆者決定以十分簡短的篇幅介紹一下 RSI 在今年年底的新作。

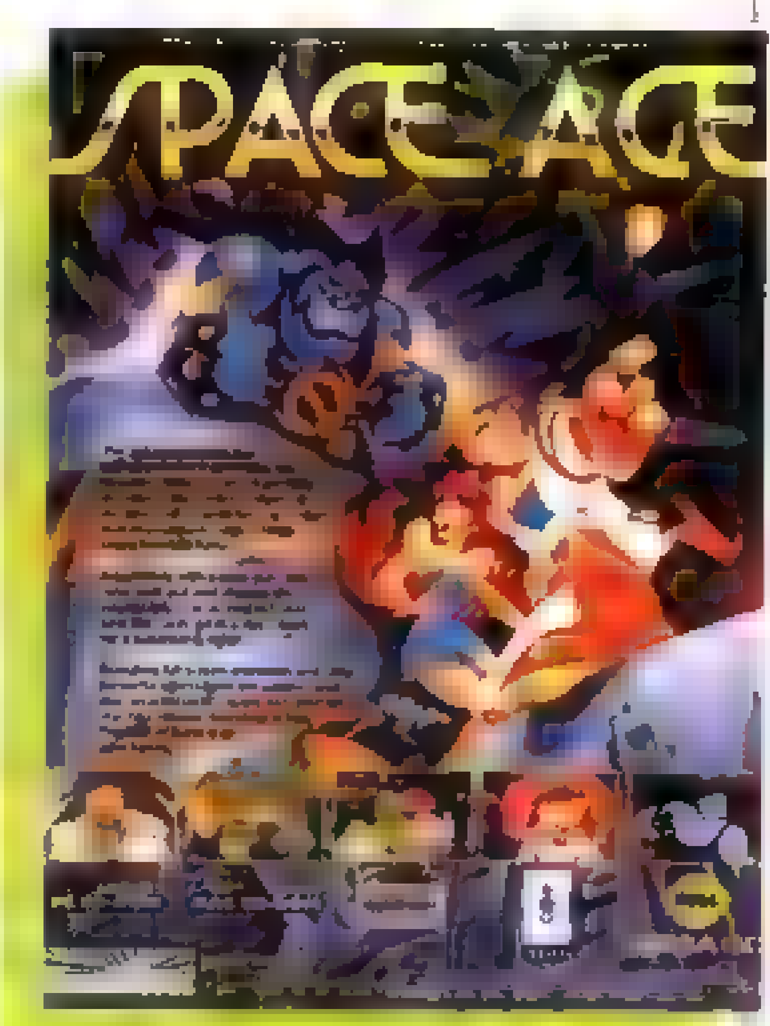
① Dragon's Lair CD-ROM 版：筆者沒有玩過這個 Game ，但[illegible]的。這是一個英雄救美的遊戲，您是扮演一個很二八的年輕武士，你在這個神話般的王國裏去尋找並拯救童話般叫 Daphne 的公主。您這位鼎鼎大名叫 Dirk 的武士要通過惡龍 Singe 的考驗才能如願以償。不過在台灣目前彌漫著東洋味的美少女遊戲情況下，不知道有多少人還會對這種西洋式的童話公主有興趣呢？不過筆者保證，這個 Game 的內容與主題絕對是健康的，而且



Dragon's Lair

也十分適合全家人共享的。……什麼？所以你不喜歡？我想也是！不過，在這個年代，我也不怪你了。

②Space Ace：這個Game專供在Reel Magic版上使用的版本在今年6月份出版了。但是供PC使用的則預定今年10月份才要出。故事的本身和Dragon's Lair也十分神似，也是一個英雄救美的故事。故事的大綱如下：邪惡的指揮官Borf把您美麗又大方的女友--Kimberly綁架了；現在他又用他的秘密武器--"Infante Ray"，一個可以變形而不被發現的機器獸來完成它奴役地球人的美夢。你只有一隻雷射槍，卻要去尋找並毀滅掉已經變身成一個無助孩童的"Infante Ray"，進而救出Kimberly後再拯救整個地球的命運。怎麼樣？不賴吧！



Space Ace

③Robinson's Requiem：（以下暫稱RR）

RR這個Game而上述的兩款遊戲就不太相同了；不再是以童話故事中的英雄救美爲主題，而是把人類放在外星的環境中，看看人類適應環境能力爲主的一個探險式的遊戲。你是扮演一位叫Robinson的特派員，被送到一個未知而充滿了謎樣的星球出差。漸漸地你才發現，這整個任務根本就是一個騙局！原來因爲政府中的某些人不願再見到你的存在，才設計陷害你，把你放逐到這個未知的星球上。這個遊戲的主旨就是「逃生」，所以你身邊僅有的一些工具也就成爲你生命之所繫了。在技術上，RR是以3D的畫面爲主，所有動作的顯示都是real time的。整個星球上的生態畫面則是以一種叫Voxel的技術創造出來的；這一項技術可以使得細緻畫面是依據情節的需要而「當場」（on the Fly）產生出來的！所以，這和許多其它設計好的畫面是有所區別的！

④BRAINDEAD 13：您是一位十分敬業的電腦工程師。有一天晚上突然接獲了一個電腦維修工作的通知，要您立刻去處理一下。您到了那裏才發現，那是一座庭院深深深幾許的大宅院，到了門口，你和管家Fritz打了招呼，他就帶您去修那一個損壞了的電腦。由於你的技術十分高超，一下子就找出問題的所在，而把電腦修好了。正當你重新啓動這整座實驗室的電腦時，整幢宅院立刻陷入了恐怖的惡夢之中！在其中一部大終端機上，你看到了一個邪惡大腦的影像，原來這是Neuro Neurosis博士的大腦！它正透過你剛才修好的電腦系統和你對話：現在我的電腦已經修好了，沒有人能阻止我的計畫了！我將利用這部超強的電腦將世界上所有的電腦網路收歸我用！然後它就叫Fitz把你殺了滅口！而這個遊戲就是從這裏向下延伸發展。你的任務是要逃出這幢宅院，而且要盡你的可能把現有的電腦設備弄壞。當然你最後也是得要面對那一個博士的大腦。

SIR-TECH Software Inc.（簡稱STSI）

STSI公司雖不像許多大公司那麼有名，但是名氣也算不小的了。今年STSI公司邁向它們的第13個年頭。Wizardry系列是STSI最爲人所知的系列，也是他們的開山鎮世之寶，原來13年前兩個大學生的理想在STSI的創始人Fred，Norman以及Robert Sirotek的努力下，把Wizardry向群衆引入，於是展開了Wizardry的輝煌歷史。不過，那都是在Apple Ⅱ電腦上的往事了。這麼多年後，SIR-THCH的Wizardry系列共賣出了超過四百六十萬份！而且在1985年「Wizardry Ⅰ-Proving Grounds of the Mad Overlord」成爲第一個日文化的美國遊戲！在日本，不但Wizardry的七代倍受歡迎；而且相關的產品，像是T-Shirts、咖啡杯、小說以及相關的玩具都是它受歡迎的象徵！再加上日本電腦機種繁多，竟有人把Wiz-ardry系列翻譯成各種版本，以便在NEC的98系列、88系列、Sharp的X1系列、Fujitsu的FM-7、Fm Towns、DOS／V、PCJ3100等，當然前後幾代的任天堂，Gameboy的版本更是不在話下！我們也知道STSI的產品在世界上其它各國，包括台灣在內都受到很大的回響。値得一提的是，去年，一家在德國叫Attic Entertainment的軟體公司和SIR-TECH簽訂合約，把Attic的角色扮演遊戲「Realms of Arkania」授權在美發行。這個遊戲，相信大家也都知道，是根據在德國十分有名的遊戲「Das Schwarz Auge」改編而成的。對這個公司有了上述的瞭解之後，我們再來看看這個公司在1994年的下半年又將有那些計畫。

新GAME俱樂部

①Star Trail--Realms of Arkania 2：看了題目，你也知道了，它是 Realms of Arkania 的續集。目前這個 Game 預定 10 月份推出；推出的同時也有一個 Speech Pack 同時發行。若是CD-ROM版的，需要 5MB 的硬碟空間，而磁片版則要 25MB 的空間。除此之外，SIR-TECH 也建議要有 486／33 以上的 CPU 和 2MB 以上的 RAM 。遊戲中是以 3D 的立體畫面進行，其中包含了五十多種不同的怪獸，以及超過三百五十種武器、魔術以及護甲。角色的屬性不但有正面的也有負面的，遊戲中的角色分別由 12 個不同的種族組成，可供努力加強的技能也超過 50 種！若是你的旅途太長而忘了某天的行動，程式也提供列印各種選項以及日記的功能！爲了讓那些沒有玩過 Realm of Arkania 第一代--「Blade of Destiny」的讀者也能儘快進入情況，筆者也爲各位介紹一下這個系列的故事。和第一代一樣，這也是發生在充滿誘惑的年代，所以，你的機會也是無窮的多。正像第一代中的「Blade of Destiny」（命運之劍？）的寶劍，第二代中的寶劍也就是本遊戲的名字--Star Trail是比第一代中命運之劍還要強的劍！因爲劍上的神奇又神秘的 Salamander寶石賦予了這把劍一種獨特而強大的能力。這個能力足以化干戈爲玉帛，使得不共戴天的仇人們化解敵意，也可以令堅貞的友情化爲烏有！而整個故事就是繞著這些東西轉。像這一類的 Game 是屬於角色扮演類，但又不會流於通俗。遊戲中充滿了挑戰，但卻又不是太過難而不能解決。有了第一代的品質做爲保證，這個第 2 代的新作勢必也能有一番作爲。有興趣的讀者，也希望能密切注意它的動向。

②Jagged Alliance：（以下簡稱 JA ）預定今年第四季時出版。 JA 所需的硬碟空間比 Star Trail 還大，CD-ROM版需要至少 15MB 的硬碟空間，而 3 ½" 的磁片版則要 25MB ！系統需求則至少 386／33 及 4MB 的 RAM ，但是可接受的表現則要靠 486DX33 以上以及 8MB 的 RAM ！看樣子， 486DX33 及 8MB 的 RAM 已成了目前許多新 Game 的「標準配備」了。 JA 不但大，而且它是一個包含了 Strategy（策略）、 Role-Play （角色扮演），以及 Simulation（模擬）三種特色於一 Game 的例子。SIR-TECH 公司十分看重 JA ，而且對於 JA 中超過 4000 段對話的豐富內容感到自豪！另外，也有超過 2000 幅以上流暢的動畫貫穿全 Game ，使您在同一場遊戲中有各種滿足的感受。 JA 的故事發生在一個十分不爲人知叫 Met-avira的小島上。這個小島曾經是個管制嚴格的核子試驗地，而今天這個小島則成了一個科學研究中心。在這個研發中心的一項重要研究計劃就是島上的一種特殊且可以治療小孩子一種怪病的藥的來源。這種藥是取材於一種沒子的樹，由於它沒有種子，所以無法大量生產，而其萃取出來的藥材也就變得十分珍貴。在研究中心裏 Jack Richards 和他的女兒 Brenda致力於上述藥材的研究，而且已經找到了一些特定的方法可以遞送這種藥材而不影響它的藥性。而另一位叫 Lucas Santino 的研究員心中卻有別的打算，他的私慾使得他陰謀要控制這些僅有的，而且十分珍貴的藥材！在極度無奈及無助的情況之下， Brenda 和 Jack 轉而向你求助。至於玩家，你，又扮演什麼樣的角色呢？你是一個衆所皆知的能人，尤其是你在AIM（the Association of International Mercenaries）（或譯成"國際傭兵組織"）中具有舉足輕重的地位。而且在你不短的生涯中，熟悉國際間的衝突及對立；你的任務就是確保島上的稀有植物能被保護的前提之下，控制島上足夠大的地盤以重建往日的太平日子。

雖然 SIR-TECH 公司在過去這幾年都十分安靜，沒有什麼大部頭的東西推出，而且 JA 這個Game 在好幾年前就預定推出了，竟然到 94 年底才能問世，不過希望這意味著慢工出細活，讓我們一起期待這兩款新 Game 吧！

SIERRA ON-Line

大家都知道SIERRA公司已經堂堂邁入了十分多產的第 15 年了。這 15 年來持續而穩定發行的 Game 系列又有好幾個，像是King's Quest系列以及Space Quest系列都因爲太受歡迎了，一直到現在依然是欲罷不能地預備發行下去。當然啦，在介紹SIERRA的大作時，絕對不能遺忘的是那個追女友遊戲的開山始祖「Leisure Suit Larry」系列；筆者從第一代的黑白Larry玩到第6代的 SVGA Larry。若是各位讀者喜愛筆者「新 Game 俱樂部」這個單元的話，你們也許也應該感謝一下「Leisure Suit Larry」這個系列，因爲筆者尚未出國留學之前也和各位一樣天天沈溺於那位多情的 Larry 的情境中，可是玩著玩著就卡在一半過不去了。軟體世界的忠實讀者也都應了解這樣的苦處吧！解決的辦法呢？當然是去買「軟體世界雜誌」啦！由於涉入已深，實在無法自拔，所以現在只好努力寫稿，看能不能撈一點回來！嘻！嘻！開玩笑的啦！不過，說真的，各位自己若覺得文筆不錯，又對玩 Game 有所心得，不妨也來投稿，或是加入編輯部的行列。好玩又有錢拿，您還等什麼？不過應徵時可別忘了提筆者的小名，否則筆者就領不到介紹費了。哈！哈！還是趕快回正題吧！最近 SIERRA 回顧了一下過去這些爲他們立下基業的系列，特地發行了2張分別包含所有已經出版過的 King's Quest 及Space Quest的CD-ROM專集。尤其是 King's Quest 的那一張不但包含了 KQ 系列的 1 ～ 6 集，也包括了目前正在研發中的 KQ7 的簡介程式。KQ7 的小標題是「The Prince - Less Bride」，它被 SIERRA 公司十分看重，因爲他們希望KQ7的動畫可以達到像電影「Aladdin」以及「The Lion King」中的水準！眞是好大的口氣啊！而且以現今在Windows下執行Game的水準看來，SIERRA 在 KQ7 中所花下的心思眞是夠大的了。在 KQ7 中一位美麗的公主及她的母親和一個童話般的皇后相爭的故事。本來筆者可以報導更多KQ7相關的消息，但是這一張CD-ROM缺貨，郵購的話，又太慢，所以只好作罷。另一張CD-ROM是 Space Quest系列，但是玩過King's Quest的人都知道 KQ5 及 KQ6 都是很大的 Game，但是 Space Quest 並沒有過這麼大的程式；難不成CD-ROM又裝不滿三分之一了嗎？顯然SIERRA也了解大家的這一層考量，於是在Space Quest的這一張 CD-ROM 中也加入了許多程式設計師的訪問，以及一些也是由 SQ 開發小組「Two Guys From Andromeda」所寫，但是從未上市的遊戲上場竽充數一下。若是本來就喜歡 SQ 系列的人，也許還願意嘗試一下類似風格的小 Game；否則像這種作者都不好意思拿出來的東西，大家也就不必太在意了！

另一張CD-ROM合集則是筆者比較期望早點出卻必需等到今年 11 月份才能出的「Leisure Suit Larry」的合集。其中包含了 LSL1 ～ 6 共 5 個 Game。（不知道爲什麼 1 到 6 總共只有 5 個 Game的讀者一定是數學太好或是很少玩 Game。總之，不知道答案的人隨便找一個路人甲來問一下就知道了。）不過，國內各種美少女類的遊戲充斥市面，開放的尺度也比 Larry 系列那個一些，若是 Larry 的幕後設計師知道之後，搞不好也想來台灣或日本發展也說不定。另外，在這張CD-ROM上面除了有LSL系列的5個遊戲之外，也將包含一個叫做「The Laffer Utility」的設計。這個工具程式以往也發行過，主要可以用它來設計一些有 Larry 風味的便條紙、行事曆等等的小玩意兒。筆者期待這一個合集的推出。

大家一定以爲下一張合集一定是非「Police Quest」系列不可了吧！但是不是，這一張包含有PQ4的光碟片包含了別的新遊戲，例如 Leisure Suit Larry 的最後一集「Shape Up or Slip Out」以及Freddy Pharkas Frontier Pharmacist等等。所以，對於那些不想買到以前舊 Game 在合集中的讀者，倒是可以考慮這一張CD-ROM。

新GAME俱樂部

像許多廠商一樣 SIERRA 也發行了上述的 CD-ROM 合集。就筆者的看法，這一點透露了兩點訊息。一是廠商們都有一個共識就是未來的 Game 一定是CD-ROM的天下，所以才會一窩蜂地出 CD-ROM 的 Game。第二點則是：廠商們並不眞的有把握他們投資大筆經費的 Game 是否會受歡迎，所以先把以往賣得不錯的部份變成合集；一來可以緩衝一下其它 CD-ROM Game 青黃不接的現象，二來也可以試探一下玩家們的口味！

而 Phantasmagoria 則是第二個 CD-ROM only 的 SIERRA 的 Game。以往也曾仔細介紹過它的一些特點，現在再補充一下它的故事大綱好了。這是一個恐怖懸疑的遊戲，故事以一個年輕女孩爲主體。她在一幢別墅中想解開一股神祕惡勢力的祕密。最終的目的則是在不被怪異環境搞瘋掉之前能解除威脅她性命安全的危機。由於預定十月份推出，但如此工程浩大的一部鉅作所需的時間也比預期中的多，所以，製作小組目前眞是連夜趕工，並且重金聘請好萊塢的導演 Peter Maris 負責許多場景的拍攝以及特殊效果的架構。相信 Pha-ntasmagoria 能繼十分轟動的 Outpost 之後，爲 SIERRA 再創佳績。

最後再向各位報告的是一個有磁片版也有 CD-ROM 版的遊戲合集--「Capitol Punishment」。在 CP 中是以小 Game 爲主。其中最誇張而値得一提的是：「Bill and Hillary's White Water Adventure」，這是一個充滿雙關語的諷刺作品。Bill 和 Hillary就是美國現任總統克林頓和他夫人的名字，由於以前他任州長時很可能涉及 White Water 的事件，所以，成爲大家的話題。而這個 Game 就是利用的這一個新聞事件而開總統的玩笑，而把總統和他的夫人當成 Game 中的角色！像這種開總統玩笑的事在美國是屢見不鮮了，其它地方由於政治風氣的漸漸開放，現在好像也多多少少可以開一些小小的玩笑。筆者有時候在想，是否美國人這種願意容忍他人公開批評的雅量，使得政治人物比較負責任呢？

Dynamix

Dynamix 雖然是 SIERRA 旗下的公司，但是出 Game 的數目或速度卻不會比 SIERRA 差。但是 Dynamix 現階段的發行策略和 SIERRA 相較，則是大異其趣。因爲，正如筆者上面文章中介紹的，SIERRA 目前以CD-ROM爲主力，而Dynamix則全力放在磁片版的發展上。筆者以往的報導範圍也包括了大部份Dynamix的 Game；現在再就個別的 Game 進行補充。

① Loderunner ：上次筆者花了一些篇幅報告了 Loderunner 的偉大歷史，但有鑑於許多讀者根本沒有聽過或玩過這個遊戲，這次特地補充一下。經過了十幾年的歲月， Loderunner 還能怎麼更好呢？不必我說你也知道聲音及畫面解析度一定比以前好。其實筆者回顧一下許多現在的 Game 眞的除了聲光及圖片外就沒有什麼可說的了。但 Loderunner 既使在黑白螢幕上依然不減其樂趣。這種現象也和流行歌星一樣：有的人只有一身華麗的包裝，但是實力派的歌手則不必靠特別的包裝也一樣受人歡迎。 Londerunner 的遊戲組成單位十分簡單，你扮演的小人要在Mad Monks的百關迷宮中收集金塊。這些金塊也不是就放在那裏讓你去撿，有時候會被你的敵人帶著走一段路然後放在別的地方。在這些難易不等的迷宮中有許多層，通常你是從最底層走向最上層。每當你收集了那一關的所有金塊之後，會長出一個「天梯」把你送到下一關去。那些樓梯當然是你過關的主要媒介，但是你的優勢是你跑得比敵人稍微快一些，而且你可以鑽地洞、設陷阱來困住敵人。但是你若是把敵人殺死的話，它們會「復活」然後從最上層掉下來。所以最好是把它困住，而不是殺死它。爲了過關有時候還得使用非常手段，例如，有時候你必須在某一瞬間踩過你敵人的頭頂才能收集到某些金塊等等的技巧。由於 Loderunner 吸引人的地方絕非筆墨所能形容，其它的細節必須留待日後眞正玩到之後再向各位報告。不過遊戲市場經過了這麼多年的進化，在許多 Game 都強調以眞實 3D 畫面爲主要訴求的同時，Loderunner是否能像十幾年前一樣大放異彩，就要看 Dynamix是否把 Loderunner 修改得適合這一代玩家的口味而定了。不過，筆者無論如何也要搶第一個去買它！

② Front Page Sports ：Baseball（簡稱 FPSB）這個 Game 老早就報過了，但是現在還沒出。根據各方報導看來 Dynamix 十分重視 FPSB 的發展。上次在筆者文章的附圖上，編輯部的同仁只抓了一張一位打者呆呆站立的圖形，實在無法表現出 FPSB 的特色。不知道是否因爲「中華職棒 2」那

時候快出了，所以就……了，還是有其它原因呢？希望這次能抓到能表現出 FPSB 特色的圖。（編註：篇幅所限，只能秀一、兩張圖，並非有偏見）看樣子今年棒球的 Game 會滿多的。現在甚至連 Microsoft 也出一張叫「Complete Baseball」的棒球 CD-ROM。由於國內棒球風氣鼎盛，筆者有機會的話，再給各位介紹這一張CD-ROM。

③Incredible Machine Volume Ⅱ：奇妙大百科的第 2 代也預計十月底或十一月底才出版。雖然許多人也許會因而失望，但是八月份就要出Loderunner 了，在腦力激盪之前先暖身一下也不錯。這一次有 150 關，難度當然也是由淺入深的。（這一次畫面處理比第一次進步很多，而且可用的工具及花樣也多了不少。喜愛第一代的人，千萬別錯過這一款佳作。）

④Metal Tech ：Earth-Siege-- 這個 Game 以往也和另一個叫「 Battledrome 」的 Game 一起報過，因爲它們同屬於機器人大戰類的 Game 。由於這一次筆者會寄回去 2 張CD-ROM，其中也包含了這個 Earth Siege 的圖形。這一款機器人大戰的 Game 和別同類型的 Game 相比之下是有幾項特色的，最直接而明顯的不同是這個 Game 的玩家是以第一人稱在玩，所以玩家是坐在機器人的身上向外看，以便和別的機器人作戰，形勢上比較像是無敵鐵金剛的感覺。而現今一般市面上其它的機器人大戰類的 Game 則是比較像台灣所謂格鬥類型的 Game 。不過這樣的比喻還是有些不好，因爲一般的格鬥遊戲是在一個固定的地方比畫功夫，雖然換對手時地點也可能會換，但大體而

Metal Tech

言是在一個地方打鬥，但機器人大戰大多是以流動的 3D 環境爲主。好了，再次回到Metal Tech 吧。由於你是在機器人裏面操作它，難免要控制許多儀表板，所以喜愛模擬飛行類的讀者也許也會接受這一種操作介面。至於其它對於這些複雜操作方式過敏的讀者，最好等到以後有更深入報導時再做決定。

⑤Battle Bugs （簡稱 BB ）：Dynamix 不但是個多產的公司，而且涉及的類型也分佈在許多不同的領域之中。 BB 這個 Game 是以不同的昆蟲爲作戰主體的戰爭遊戲。對昆蟲稍有了解的人都知道，昆蟲是世界上種類及數量最多的生物，所以在 BB 中當然不可能包含太多種，這是因爲 BB 是一款 Game 而不是教學軟體。在 BB 中共有 20 種不同的昆蟲，每一種都有其特殊的技能。所以爲了要打贏這一場昆蟲大戰，你必須熟練各種昆蟲的戰鬥技巧。你的任務就是要保護你們的食物或是掠奪其它昆蟲的食物。喜愛 SimAnt 的讀者可能也會喜歡這一個 Game 。 BB 以前沒有報導過，它預定 8 月份推出。

⑥其它：其實也沒有多少其它的了，最主要的就是「 Aces of the Deep 」而且上次也爲各位報導過了，所以，就此打住。而「 Kriegsmarine 」則是另一個海戰的模擬遊戲。目前實在沒有什麼資料可說。

綜觀以上 SIERRA 以及 Dynamix 公司的作品，我們知道 SIERRA 的年底計劃又將像去年一樣大放異彩了。有時候，覺得公司之所以能夠壯大起來和老板的遠見實在有很大的關係。由於SIE-RRA 願意重金禮聘那些對 Game 有獨到見解的成員，在 15 年的歲月中已經成爲遊戲界的巨人之一，而且甚至爲了日後的遊戲不惜斥資百萬美元去蓋專用的工作室。反觀其它公司，有的也有十多年的歷史了，但是不必提說投資百萬美元建工作室了，根本一年的銷售總額也不到百萬美元。希望國內的伯樂們也能找到心目中的千里馬，並好好禮遇他們，才能使公司日益充實壯大。否則十年後，其它公司坐大之後，自己相形之下就等於退步了。

MicroProse 以及 Spectrum HoloByte

這一組公司雖然不是很多產，但是今年年底預定推出的 Game 都要列在〝鉅作〞之林。爲了讓各位對這些大作做好心理準備，本期不厭其煩地再次爲各位補充一下。

①Sid Meier's Colonization ：Sid Meier 眞可謂遊戲史上的奇才，設計的 Game 不但每每令人耳

新GAME俱樂部

目一新，而且都十分好玩。這年頭容量大的 Game 充斥市面，但大多爲抄襲或模仿之作，有獨創風格的 Game 眞是少之又少。可是 Sid Meier 總是能夠開創新領域，不但爲自己建立了名聲，也爲公司賺進了大把的鈔票。若要問哪一個不是CD-ROM的 Game 又能獲得各界極高評價的，我想 Sid Meier 的作品一定就是這一類的。Colonization 將維持以往在Civilization一貫的風格，但不再只是建立古代文明，而是要以建立殖民地爲主了。

②Master of Magic：在這個名字聽起來和前一個 Game（Master of Orion）有點像的情況下，大家也許會以爲這是一個和前述遊戲類似的太空歷險遊戲。其實雖然名字聽起來前半部有點像，但是這一次你的任務是要克服一個奇幻世界，其中充滿了魔法、怪獸以及很多意想不到的寶藏。由於你是屬於正義一方的法師，你將使用你的法術和其它一些濫用法術的人相抗衡。但是這個遊戲中不僅是有法術的使用（雖然主要的重心在法術上），而且是要妥善地運用各項資源以及發揮你的軍事頭腦。喜愛玩弄法術的讀者，倒是可以注意一下這一款遊戲。

③Star Trek：The Next Generation--"A Final Unity" 目前許多公司的龐大鉅作都是放在CD-ROM上面，而 Spectrum HoloByte 也不例外。前些時日筆者曾爲各位介紹了這個遊戲；原本以爲是今年年初就可以完成了，但是不知道計劃進行中出了什麼問題，現在很可能要拖到年底左右才能出了。不過筆者這一次拿到了它的DEMO版，所以想要和大家分享一下。但是這一個DEMO有3.5MB這麼大！由於筆者一直是一個Star Trek迷，尤其是對 The Next Generation 這一個系列情有獨鍾。這一個系列的電視影集共拍了七年，到今年終於演到了完結篇。雖然幾乎每一集筆者都看過了，但是即使看到重播的時候，依然看得十分有趣。這一次要出 CD-ROM 的 Game，筆者當然不會錯過！在這個遊戲中，人物及背景均使用高解析度的SVGA在處理。當然了，看過電視影集的人都知道所有的故事都是發生在太空母艦 Enterprise 號（企業號）上的；在 Game 中的人物也都是眞實的人物來扮演。另外，在遊戲進行中，你也可以依據劇情的需要，在不同的主角之間切換，以發揮個別角色的最大特色與功能。若是有上網路的讀者一定知道，許多 New Group 之類的主題也是繞著 Star Trek 的主題走的，因爲這個影集無疑是最受青少年喜愛的影集之一。而且因爲上一代的 Game 也賣出了好十幾萬份，這一次Spectrum HoloByte是否能在這一張CD-ROM上再創佳績呢？這只有留待玩家來決定了。

Lord of Midnpight

④Lords of Midnight：這個是由 Domark 公司製作，而且由Spectrum HoloByte 發行的新 Game，是由 Mike Singleton 所設計的。正巧筆者的 CD-ROM 上也有這個 Game 的圖片，所以大家又可以一飽眼福了。其實這是一個角色扮演遊戲，玩家可以控制 24 個不同的角色。最值一提的是本 Game 的遊戲區域十分大，所以有許多東西可供玩家去開發的。

⑤其它作品：MicroProse 的其它新作有「Ultimate Football」，想也知道是另一個美式足球的 Game，據說這個 Game 也有受到 NFL（美國足球協會）的授權，所以 Game 中也使用了眞實球隊的隊名及球員的名字。有趣的是玩家還可以把每天最新的球隊比數等統計資料從網路上，像是 Prodigy或是 Franchise Sports Properties 的 BBS 傳下來！在這個資訊爆炸的時代，隨時隨地讓自己有最新的資訊也是很重要的，您說是嗎？至於 Spectrum 則要出 MiG-29 的獨立版本。以往筆者也爲大家報告過，MiG-29 是 Falcon 3.0 的附加片，但是這次也不知道爲什麼要自己獨立出來。不過內容上應該是一樣的才對。

Ultimate Football

寫到這裏，筆者感到實在不能再繼續了，因爲實在寫得太長了。看看手邊的資料，好像還沒介紹到一半！不過其它的也只好下次再努力了。親愛的讀者們，我們下次見！

GAME 熱報

／黃啓禎

當你在模擬城市裏努力建設，看著高樓大廈一棟棟的矗立，人口成長指數直線上昇，在過足市長癮之餘，是否想換個口味？SSI 公司最近就推出了一套新鮮有趣的建設型遊戲『工人物語』（ Serfcity ），這次你將回到中古封建時代的歐洲，扮演一位世襲的領主。你必須帶領各行各業有著不同技能的子民開山闢地、耕種採礦，建設一個富強的城邦，並清除在這塊土地的其它勢力。遊戲的目的很簡單，但是過程卻需要花你一些心力，這也是這類遊戲的特色。好了，以下就讓筆者開始介紹吧！

↑↑高低兩種解析模式畫面的比較

Serfcity 基本上是採用 320 × 200 256 色模式，如果玩者有 VESA 驅動程式（遊戲本身就有附一個，但不是所有 VGA 顯示卡都能支援），還可以切換成高解析的 640 × 480 256 色模式。更方便的是，玩者可以在遊戲進行時自由切換畫面的解析度。如此一來，可謂魚與熊掌兼得。事實上，這種可以讓玩家在遊戲進行時隨時選擇畫面解析度的設計，在其它遊戲並不多見。當然了，切換到較高的解析度一定會拖慢程式的運算速度（解析度愈高，CPU要處理的資料量愈大），使得遊戲的流暢度受到影響。玩家得要先估算自己電腦的『能耐』，再作打算。但不論解析度高或是低，圖形還是相同的一組，只是大小比例不同而已。不過在高解析度模式，捲動視窗內所顯示的地圖面積比較廣，一個視窗就可以涵蓋地圖的大部份，整體情勢一目了然，不必再費心四處捲動觀察，這是用高解析度進行遊戲比較佔便宜的地方。

本遊戲是標準的圖像指令介面，滑鼠是必要的配備，所有的命令都可以藉著滑鼠的動作來下達。除此之外，遊戲還提供多種進行模式。你可以進入任務模式，向預設的地圖與對手挑戰。當你征服了一個地圖，會得到下一關的密碼。如此層層過關斬將，敵人會愈來愈難纏，資源會更爲缺乏。當你征服了所有的預設任務，就可以得到「終極領主」的稱號。對於剛進入本遊戲的新手而言，可以先試試教學任務，熟悉一下遊戲的規則。你也可以隨機產生一張地圖進行單場的對抗，再挑選預設的 10 個人物或是另一個玩者當作對手，一張地圖最多可以容納四個領主角逐。這些對手有著不同的策略與思考方式，代表你得要因應對手的個性改變進行遊戲的策略。最後，如果你想看熱鬧的話，可以進入展示模式，電腦的領主會根據預設的策略自動進行遊戲。

各行各業的工人正忙碌的工作 ←圖為漁夫正在湖邊釣魚

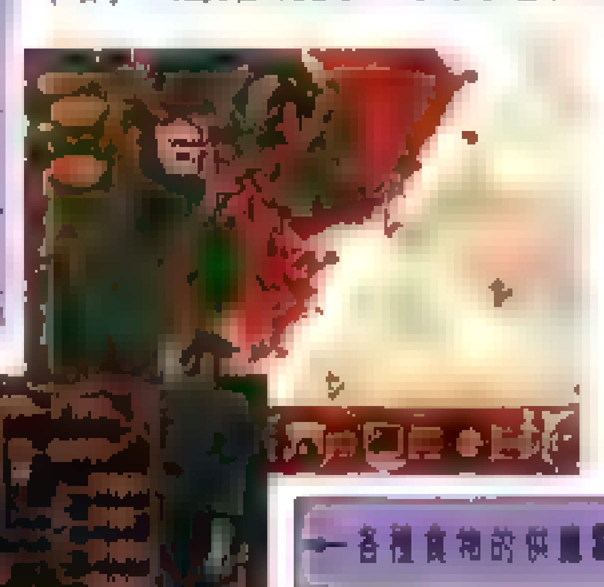
建築中的各式房舍→

在模擬城市，建設的基本要素是資金；而 Serfcity 的建設基本要素，則是一群各行各業的小人物。他們有農夫、樵夫、漁夫……等 21 種不同的職業。每種職業都有不同的特性，以及與其它職業之間環環相扣的互動關係。舉個例子來講，農夫耕種收穫所得的麥子，可以供給豬農拿來餵養豬隻，當豬長得肥肥胖胖，屠夫再予以宰殺，就可以得到最後的產物 -- 肉類。此外，麥子也可以交給磨坊老板磨成麵粉，再由麵包師作成香噴噴的最終產物 -- 麵包。礦工有了這些食物，才能不斷地開採地底埋藏的礦物，以作爲冶金、打鐵所需的原料。而黃金與武器防具，則是士兵戰力的來源。所有的建設與生產都必須經由這些小人物才能進行，至於要如何妥善的運用這些人力，就是玩者最重要的課題了。

工人物語 建國篇

當遊戲剛開始時，畫面上所看到的是一片崎嶇的地形，有山、有水、有樹、有石，還有遍地荒蕪。第一件要作的事，就是選一塊風水好的地方建築你的城堡。當城堡建好之時，你將可以在捲動視窗看到一圈虛線圍繞著城堡，虛線以內就是你的領地。接下來，就可以規劃各種建設了，遊戲共提供 24 種不同的建築物可供選擇（城堡只能有一座，其它沒限制），這些建築物的佔地有大有小，你必須挑選適當的地點蓋建。決定之後，工地會插上一面小旗作為標示。下一步要作的，就是建築道路把所有的建築物連接起來。你只能在小旗與小旗之間建築道路，每一面小旗最多可以連接六條道路。由於地形是崎嶇不平的，道路規劃必須挑選較為平坦的地形，如此才能使物資運送較為省力，增快運輸的速度。

美麗的工人王國↓



敵人縱火燒燬我方房舍→

←各種食物的供需量係數

一切規劃妥當之後，就是小人物的表演時間了。這些小人物可不像旅鼠總動員裏的旅鼠一般被動，他們會自動前往指定的地方，從事自己分內的工作。你可以看到建築工人在工地敲敲打打，搬運工將所需的建材以接力方式送往工地；建設完成後，建築工人將會自動地回到城堡，等待下次工作機會。隨著各項建設的逐漸完成，整個領地也開始活躍起來：牧場裏的豬隻在泥中快樂地打滾、打鐵匠在自己鋪裏敲敲打打、農夫辛勤地在田裏幹活……這種鮮活的景像再加上生動的數位音效，彷彿是中古時代生活的縮影。雖說這些小人物會自動自發地工作，不會天天要求加薪，你還是不能閒著。各種物資的生產與運輸、工具的生產是否足夠、食物的供給是否富足都必須注意。遊戲所提供的檢閱功能可以讓你很快地了解各種物資的存量、每種職業人物的數量以及經濟上原料與成品的供需環節。你也可以調整各物資的運輸優先順序、各種物資的產量以因應各種不同的情勢，遊戲的複雜程度並不亞於模擬城市，玩者得要花一些時間才能掌握全局。

礦產豐盛的山區

攘外必先安內，內政進入基本的穩定狀況之後，就要開始研究如何擴張領土。此時，在這塊土地上的其它領主，也開始他們的擴張計劃。擴張領土的方法，就是蓋建營房讓士兵駐留。你的領土線會隨著營房的建立逐漸向外擴張，士兵會自動地將領土範圍內的敵方建築物破壞。另一個擴張領土的方法，就是派兵出擊。但是你只能以敵方的營房與城堡作為目標。選擇好攻擊目標之後，你的士兵會自動地前往目的地開始戰鬥。士兵從菜鳥到上尉總共分成五種等級，有著不同的戰鬥能力。剛開始召募而來的新兵都是菜鳥，在城堡或是堡壘呆上一陣子才會升級。當雙方士兵遭遇時，就會自動開打，刀來劍往，直到一方倒下為止。在遊戲進行的後期，這種爭鬥會不斷的持續，直到任一方的實力脫減到相當程度，最後勝利者產生為止。

開戰時，敵我雙方兵士在軍營前單挑←

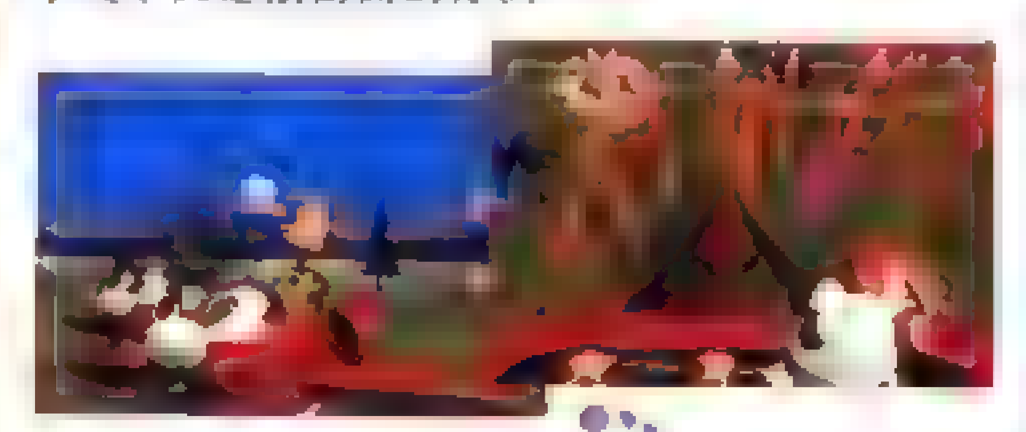
設定運送貨物的先後次序→

總之，這個遊戲結合了建設、經濟與簡單的戰略等不同層面的特性，再加上操作簡便的界面與有趣的人物造型，雖不像模擬城市那般龐大複雜，但是也得要花一些時間才能弄清楚裏面的所有變化。喜歡建設型遊戲的玩家，不妨讓自己回到過去，嚐嚐當一個封建領主的感覺。

GAME熱報

/ RXZ

歡迎您來到天堂樂園（Theme PARK），今天像是個風和日麗的好天氣，有沒有興趣同我們一起去享受雲霄飛車360度大迴轉的快感呢？或者你應該先找個地方坐坐，欣賞我們爲您精心規劃的景觀花園，到漢堡屋裏外帶幾個胖嘟嘟的"漢堡寶"和一杯重量杯的可樂，坐在綠草如茵的草地上來頓愜意的中餐，不過可別讓你的小baby留下滿地的垃圾，藉此給他上個環保機會教育也不錯哦！對了！你有沒有聽說英國一家叫作牛蛙（Bull Frog）的公司要出讓它們的遊樂園，代價是「只要你願意…」，怎麼會有這麼好的事？如果是我，用不著三年，我一定會變成最有錢的遊樂園園主，迪斯耐算那根蔥呢，老子有錢一樣把它給買下來，哦！我想我忘了告訴你一件要緊事，我要去玩射鴨子（shoot duck）的遊戲了，好久沒有摸槍了，嘿嘿！那可是個既好玩又刺激的遊戲呢！上回我還抱了隻TOTORO（龍貓）回家哦！怎麼樣？喂！你上那兒去呀！射鴨子在這一頭呢！哎！又是個衝動的傢伙……



遊戲開場的3D動畫

厭倦了擁有無上神力的上帝生活和每天處理公文的日子，有沒有想過到戶外走走去呢？爲什麼遊樂園的遊樂設施總是那幾樣、滿地的垃圾、貴得嚇死人的門票、長得像園仔花的花草樹木、人滿爲患的餐廳、塞車、死人（有點誇張…）…你說誰想去享受人間地獄的洗禮？現在你可以不用到遊樂園去，坐在家裡，享受太陽輪高空眺望的感覺，離心力拉扯的快感，當然，你得盡量滿足遊客的需求，添購新的遊樂設施、解決交通問題、聘請工程師做定期的安全維修工作，把這個遊樂園當成自己的，設計出能讓你發財或是最受歡迎的天堂樂園吧！

大排長龍等待入場的人潮

遊戲開始的片頭動畫效果十分驚人，美工的3D STUDIO功力相當深厚，從附圖中可以看出動畫十分地細緻，無論如何不能錯過片頭，真的是太棒了！當你決定進入遊戲之後你必須鍵入你的大名（或者你比較喜歡用乳名？）這會影響到日後載入存檔時可以使用的檔案，也就是一種間接的保護方式，使你的存檔不會隨便被別人取用，相當特別的一個設計（笑！）接下來的遊戲參數設定會影響到遊戲進行的難易，像是遊客的心情（影響遊客的滿意度和人數，也就是影響遊樂園受歡迎的程度）、難易度（這個該不用筆者解釋了吧…）、有沒有競爭對手（影響股票上市後的競爭，公司集團間的傾軋鬥爭），如果你是菜鳥的話，遊戲還提供了一個簡短的教學功能，讓你順利地進入狀況，可以說是相當地友善。

利用雙層巴士接送遊客

天堂樂園

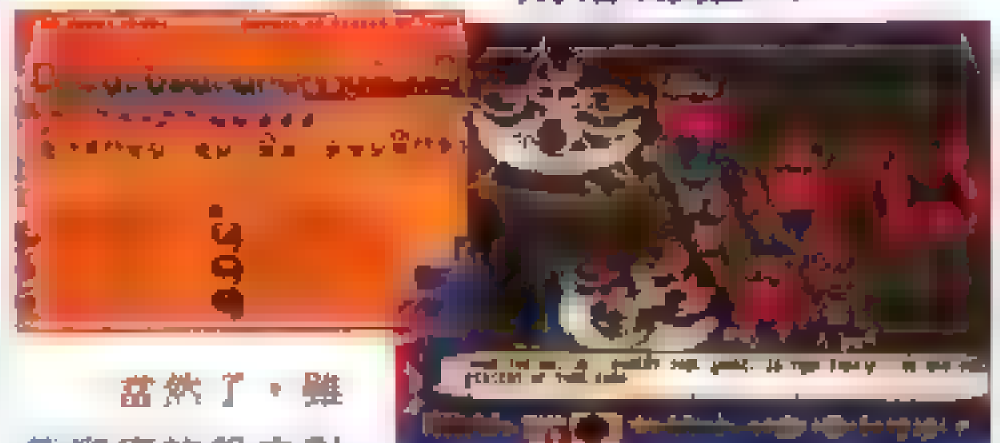
在天堂樂園中提供了十分方便的操作介面，除了螢幕下方的操作圖像外，當你指到一個遊樂或是公共設施時，螢幕的右下角還會有快速參考介面，讓你對園區內的設施作完善的管理，當然，你不會想要每天提著 007 的手提箱到處去檢修遊樂設施吧？那麼你該請些技術人員對這些遊樂設施作平時的安全和維修工作，你也可能需要一些能讓小朋友快樂的人偶，順便為這些掌握你勝負的衣食父母指示遊園路徑，讓他們帶著一臉的歡笑回家，也為你招來更多的客人，提升遊樂園的知名度，在遊樂園中你所能見到的一些人物，像是警衛、熊先生、技工、清潔人員，在遊戲中都會出現，而且他們都是你成就事業的伙伴，如果你虧待了他們，下場可是會十分悽慘的喲！想想一個危機四伏、滿地蟑螂螞蟻的地方，誰敢去玩呢？多用點心在勞資問題的解決上吧！

各種遊樂設施齊備的天堂樂園

遊戲的另外一個特色是平時音樂是關掉的，而當遊樂設施有人使用時就會隨不同的遊樂設施而播放各種不同的音樂，可以說是非常地豐富。由於遊戲開始時僅有若干設施可供興建，隨著你投資在研究技術等方面的突破進展後，會陸續出現許多不同的遊樂設施、人工造景、園區商店等，應有盡有，不過你也別高興得太早，隨著你的樂園日益擴展的同時，你的敵手自然也在覬覦你的發展，一旦在股市中你無法取得優勢地位，那麼你只有眼睜睜地，看著自己辛辛苦苦開荒拓土的樂園，變成別人招財進寶的工具。此外，園區商店的設置對於遊客的招來雖然沒有太大的作用，但是對你的財政收入卻不無小補，而且能讓遊客對你所經營的樂園增加好感，你總不能要求每個人都和你一樣帶個便當到遊樂園去吧？！

遊客的滿意度調查

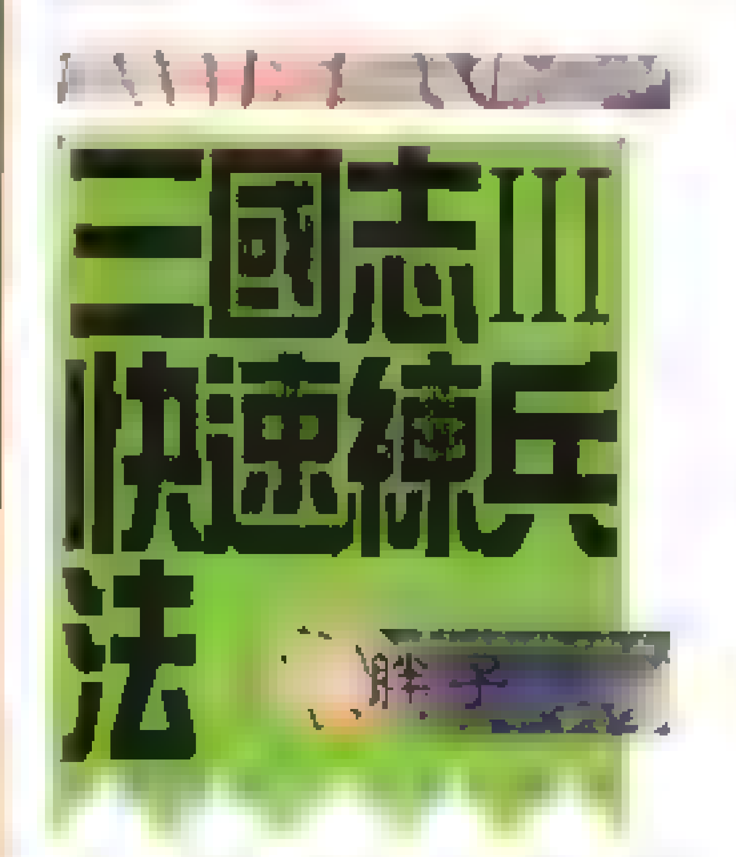
打雷下雨，遊客變成落湯雞



當然了，雖然商店的設立對於你的經濟有所助益是不成問題的，可是那也得要是個精明的管理者才行，適當地控制貨品的輸入，精於和供應商作外交，作生意當然要懂得精打細算，殺頭的事有人做，賠錢的生意沒人幹的，究竟是該薄利多銷還是狠狠敲他一筆都取決於你──至高無上的園主，在這裡，你是樂園裏的上帝，當然，也可能是個獨裁者！有些商品可以經由向地區供應商進貨來補給，但是有些商品，像是汽球、玩具這些具有紀念性質的商品就得靠你自己生產了，總之，在遊樂園裡，遍地都是黃金，只要你經營得當、妥善規劃，要想不賺翻天都很難，當你擁有一筆足夠的資金時更可以放眼世界，買下其它地方的遊樂園，創造屬於你自己的樂園帝國，享受帝國園主的快感！

天堂樂園不論在遊樂園的硬體設施考量上或是軟體資源的應用上，都做了相當細緻的模擬，讓人有相當深刻的感受，尤其當新的遊樂設施被開發出來之後，那種興奮的感覺大概就像在鐵路大亨中新列車的出現是一樣的，雖然有些設計理念和鐵路大亨非常相近，但是天堂樂園的娛樂價值和它豐富的變化性卻是鐵路大亨所難望其及的，筆者實在想不出它有什麼缺點可以批評，如果有的話大概就是雲霄飛車的啟用有點複雜，害筆者還得拿出那本厚厚的原文說明書狠 K 了一下，不過各位玩家應該不會有這樣的困擾，惟一讓筆者為之氣結的是天堂樂園的批次檔名是 PARK，懂了吧？當筆者完成壯舉跳回DOS下，拖著疲憊的身子想溜回床上去時…，習慣性地鍵入 PARK（硬碟的磁頭歸位程式檔名），哈…哈…又回到遊戲中了，看見筆者的黑眼圈了嗎？這是它惟一的缺點，讓你忘了睡覺的存在……

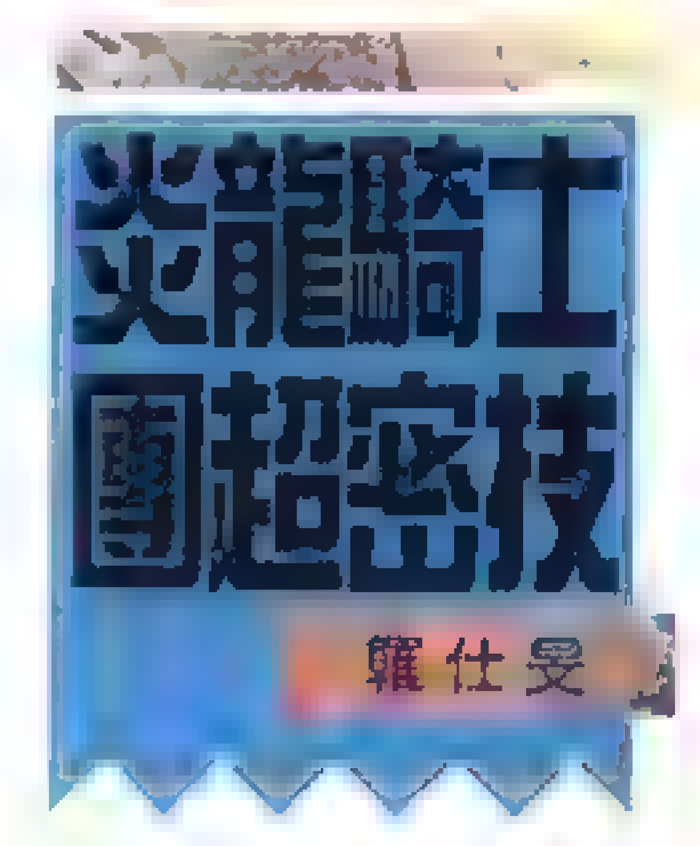
嗨！大家好，格鬥拳王是不久前出的遊戲，它的流暢度媲美大型電玩，但可惜遊戲中只有一位主角，而且主角的生命數只有3隻（連本身也不過4隻），實在是不夠死。幸好小弟發現了一個小密技，在遊戲中按下[P]後再按一下[T]，之後按[P]取消暫停吧！此時你將發現主角的生命數變成10隻了，這樣一來愛怎麼死就怎麼死，爽吧！



在三國志Ⅲ中，對那些喜歡打仗的玩家而言，訓練值每月7點的增加速度好像太慢了些。因此在下就在此提供一方法簡單，效果弘大的快速練兵法：首先找個陸指值高的將領（至少也要有80），把他的兵力降到剩1人，然後命他練兵。之後再指派另外一人練 次兵後，現在就募兵把先前訓練的將領兵力加到滿吧！下個月後，新招募的民兵們在為期一個月的訓練，便都成為訓練100士氣70的英勇戰士了。

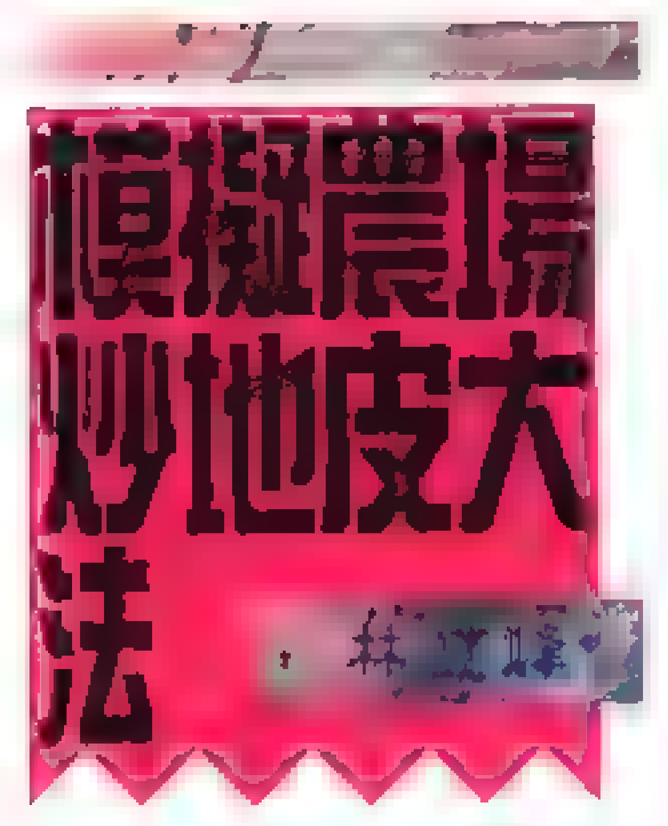
相信大家正在和一群爬蟲動物作戰的時候，恨不得雷龍跑遠一點，魚龍游遠點，風神翼龍再飛遠一點，對不對呢？免驚啦！其實主角安妮的雷射槍也不錯哦！

原本安妮的雷射槍，最大射程是3格，現在，可以增強能源，把射程變成無限多格。只要換我方攻擊的時候，選擇安妮，再選擇攻擊，等出現了「攻擊方式」（雷射、流星、火山……）時，再按取消，此時電腦會請你選擇攻擊對象，而不會出現斜黑線區域，接下來你該知道怎麼做了吧！ OK，祝你玩得痛快。



①各位王子在完成復國大業之時，是否常因欠缺臨門一腳，而不能及時消滅強敵。現在你不用擔心了，在按下攻擊指令後，再按[F1]鍵，此時便會出現一張地圖，隨後你就可以任意選定攻擊目標，而不用管他是在天涯或海角；這樣相信不論是哪個頭目，都會因你的集中攻擊而元氣大傷，決殺敵人於千里之外，使用法術道具也有相同的效果喔！

2 擁有為數可觀的金錢，能使你的隊伍有超強的攻擊力和防禦力，接下來就舉一個例子告訴你如何賺錢。隊伍加入辛尼克後，確定米蘭物品已裝滿，且兩人都身穿祭司袍，用米蘭去武器店購買護具僧侶袍，原來的祭司袍當然就半價出售了，然後再將辛尼克和米蘭的護具對調，照理說應該是會調換，可是查看一下竟發現兩人卻都是身穿祭司袍，夠奇怪了（嚴正聲明：非腦筋急轉彎），利用這個技巧，假以時日，就富可敵國了。



先把遊戲暫停，然後進入地圖選項中買賣地，只要隨便買一格地，再仔細看看地價，是不是比買之前的地價漲了一百元呢？你該知道要怎麼做了吧？當然是把地賣掉囉。此時資金還沒有改變，只要你讓遊戲時間繼續，或將選項關閉，就可以發現資金的變化了。所以只要在選項中選好一格地，然後一直按買、賣，按上百次、千次，按到你爽爲止，再將選項關閉，就可以看到爆滿的資金了。

中華職棒投手終極祕技

你是否曾因對方打擊火力太強，壓制不住，而感到頭痛萬分呢？沒關係，只要你懂得善用這招「投手終極祕技」（註一），包你以後沒有這種問題。

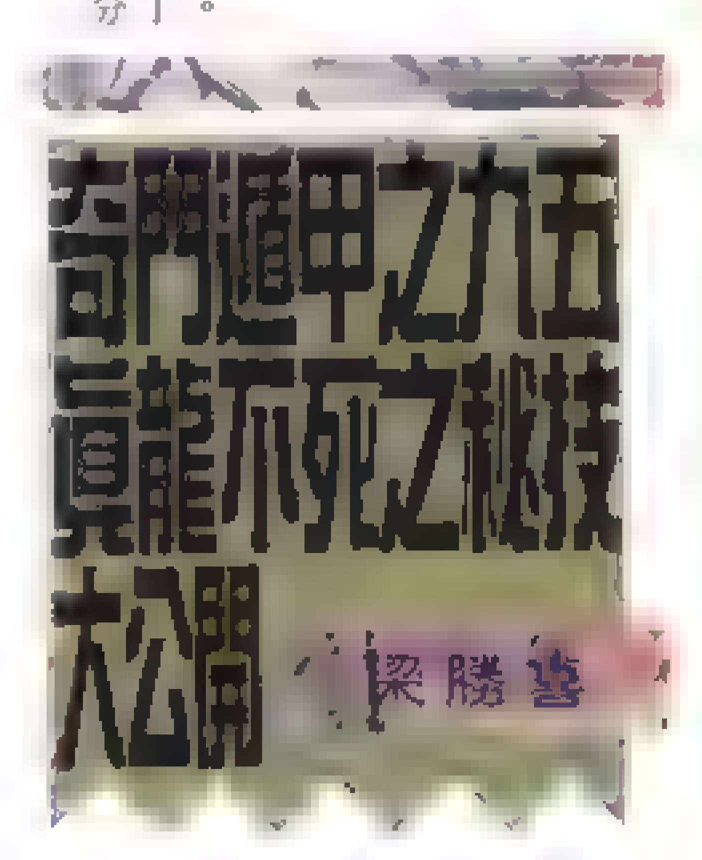
首先，保送對方的打者，使對方在二壘上有壘員（註二）。接著回到投手投球的畫面，隨便選一種球路和高度位置。再來會看到投手弓身準備投球，也會看到跑者慢慢離壘。當看到跑者停止離壘時（也就是離壘最遠時），選牽制二壘，你將會看到跑者被牽制出局，而無奈的跑回休息室（註三）。祝大家施展成功。

♥註一：所謂善用就是不要常用，否則投手當上四壞球王的話，不要怪我沒有有事先提醒。

♥註二：千萬不要讓對方打安打上壘，因爲對方不到二壘的話，你就沒輒了。

♥註三：不成功的話，可多試幾次，反正牽制也不算球數。

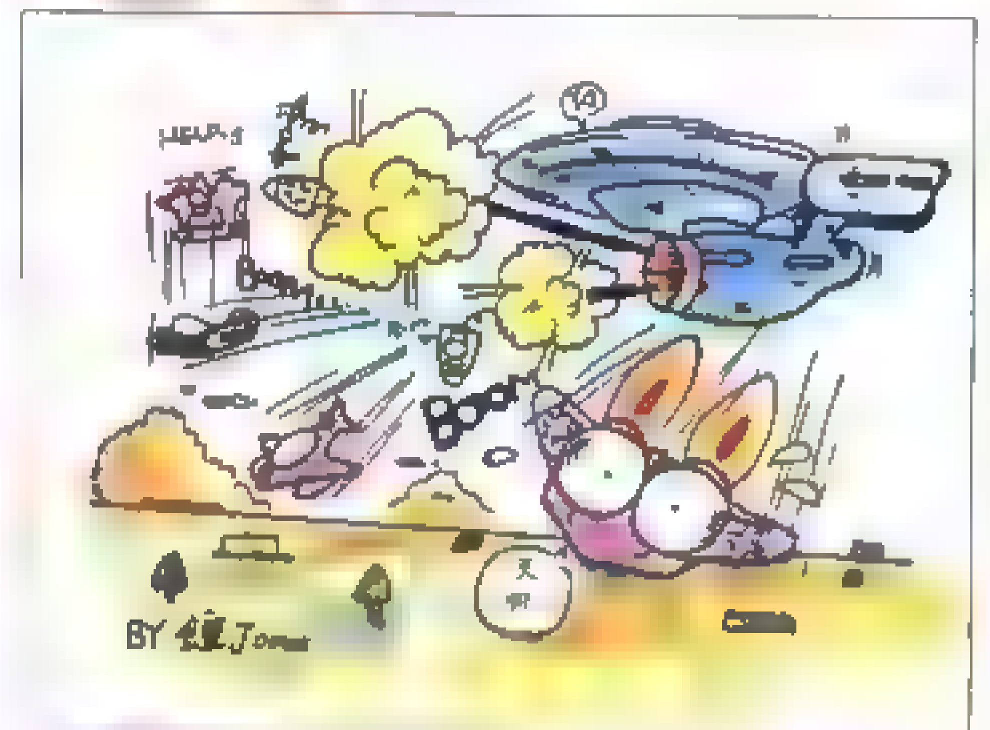
當輪到我方進攻時，若打者擊出一支外野方面的安打，此時所有的跑者都會向前推進一壘，當跑者踏上壘包時，再讓其跑向下一個壘包，此時外野手會將球傳給跑者欲推進的壘包，但是因爲距離太長，球無法傳那麼遠，所以投手會先接球再傳到壘包，在這段時間裡，趁著球還沒被投手接住之前，讓跑者跑回原來的壘包，等到投手接住球後再讓跑者跑向下一個壘包，此時，奇妙的事情發生了，投手居然不會將球傳給那一個壘包，反而呆呆的站著看跑者跑到壘包上。利用這一個方法就可以輕輕鬆鬆的多跑一壘了，若有跑者在一壘，還可以用這方法多跑一壘，甚至跑到本壘而多拿分了。



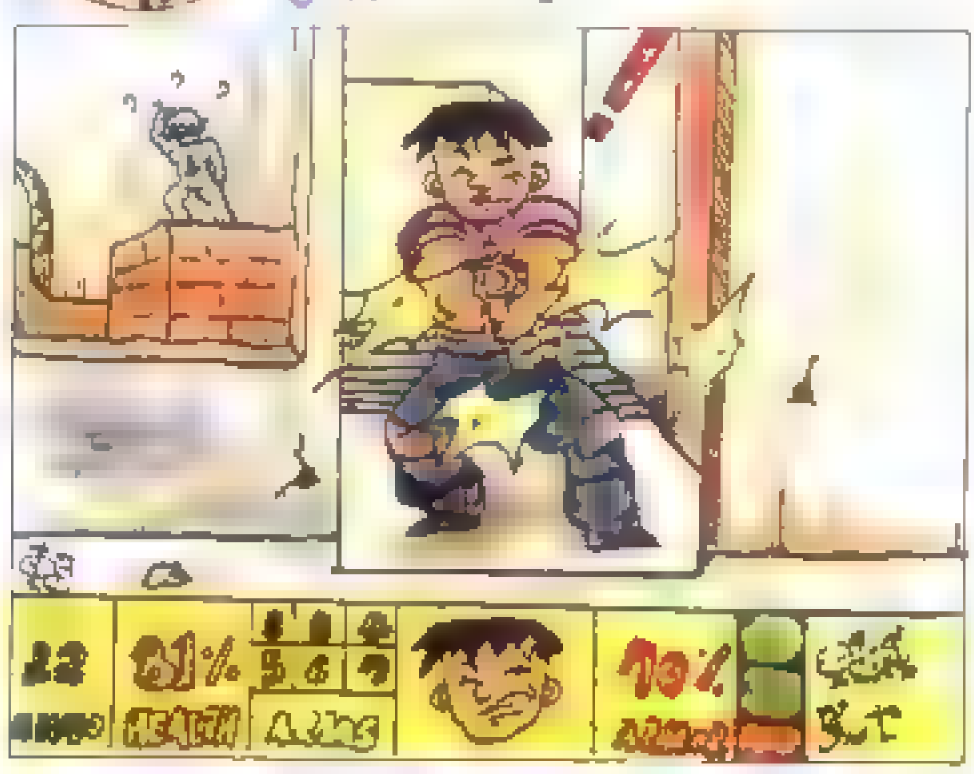
當遇上小戰鬥時可按 CTRL + ⇦（ENTER 上的倒退鍵），連續按兩次即可發現敵軍的帶兵量成爲1，那時即使我方兵力甚弱也可輕易擊破，毋需擔憂，但是遇上愛偷打的[illegible]士兵時就會耗損一些兵力了。（註：此方法只適用於野外的小戰鬥並不適用於攻城鬥或大戰鬥的場合之間）

電玩短路

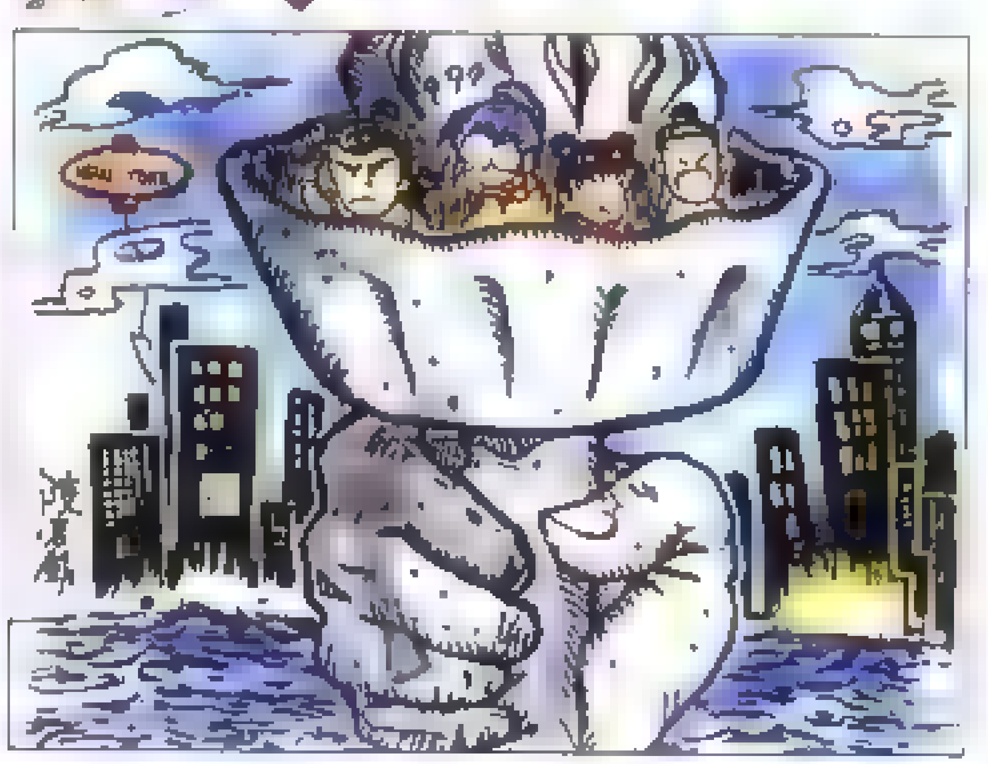
當美、德兩軍正打的難分難解時，突然出現？宇宙星艦企業號--！！這太離譜了吧〃

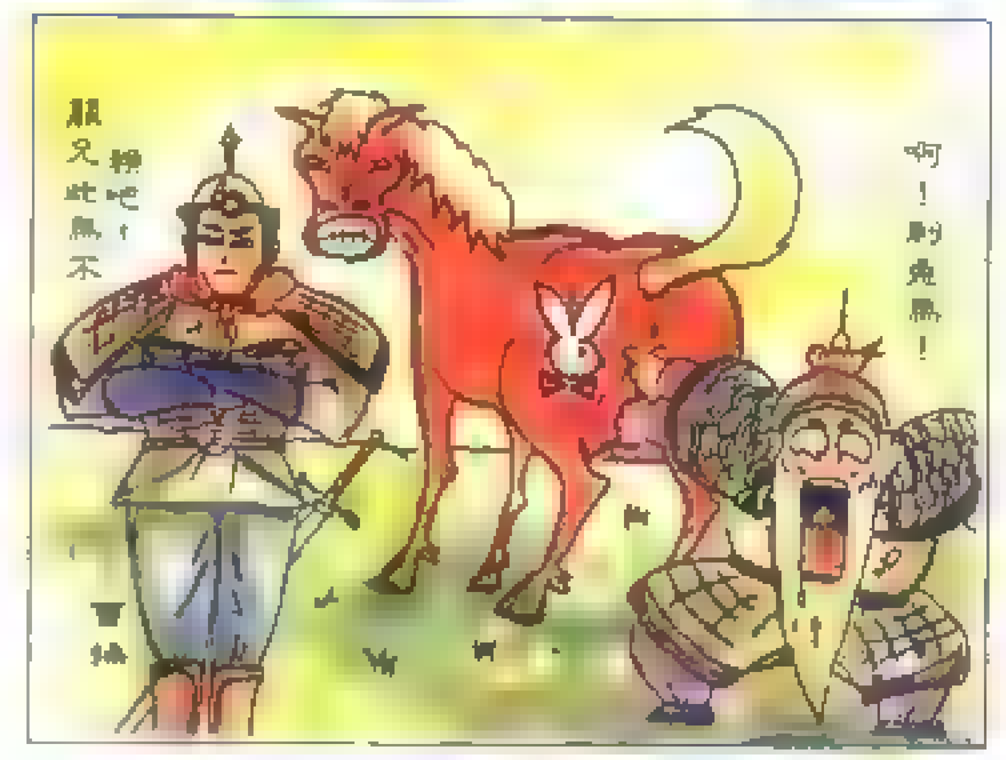


在毀滅戰士中，如果有由「防彈強化[illegible]子」的話……。「怎麼還不死呀……☆@※。」



軒轅劍[illegible]……要探險，不[illegible]中了路途，[illegible]迷路，不[illegible]〝路[illegible]〞[illegible]……走到了[illegible]女神像！





話說關羽於曹操處得名馬--是名牌的馬喲…

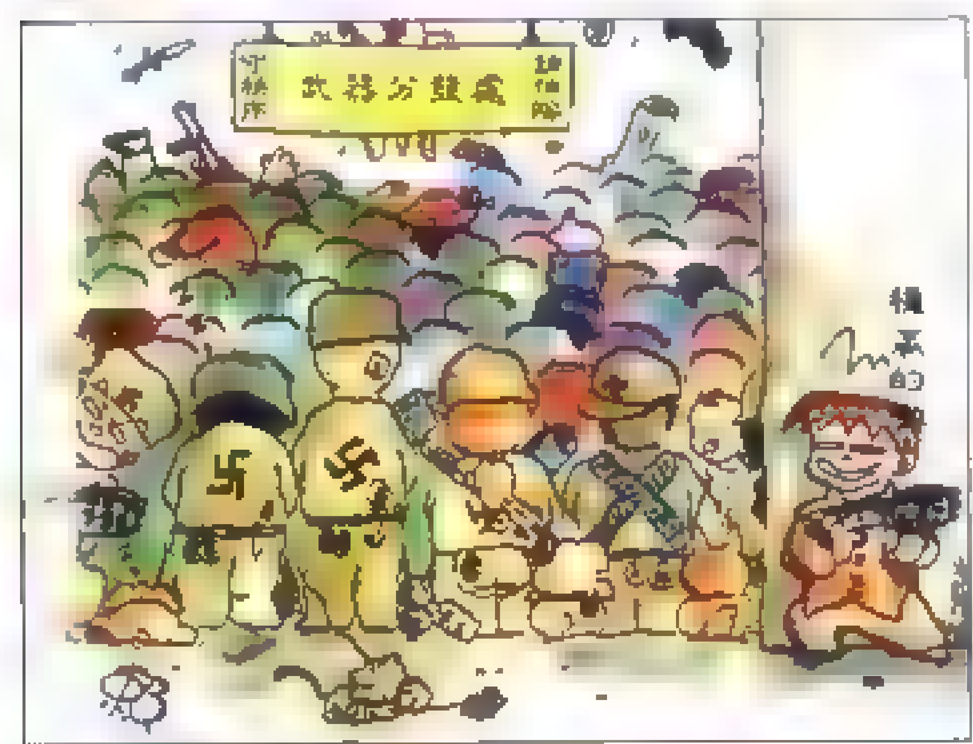
由於關羽一幫人在球場上屢吃敗仗，所以請來一位打手〝熱血岡雄君〞來扳回他們的顏面……

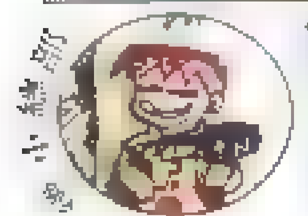
雙盜[illegible]……地將打開〝隨[illegible]〞寶箱[illegible]……源來寶[illegible]的寶藏[illegible]的……☆ #ㄅ…

GAME SHORT

今年最轟動的大事非喬丹加入職棒莫屬，當然我的棒球隊中也必定有個叫喬丹的傢伙，但是我還是希望他別把棒球和籃球弄成一樣人，免得成打[illegible]了！

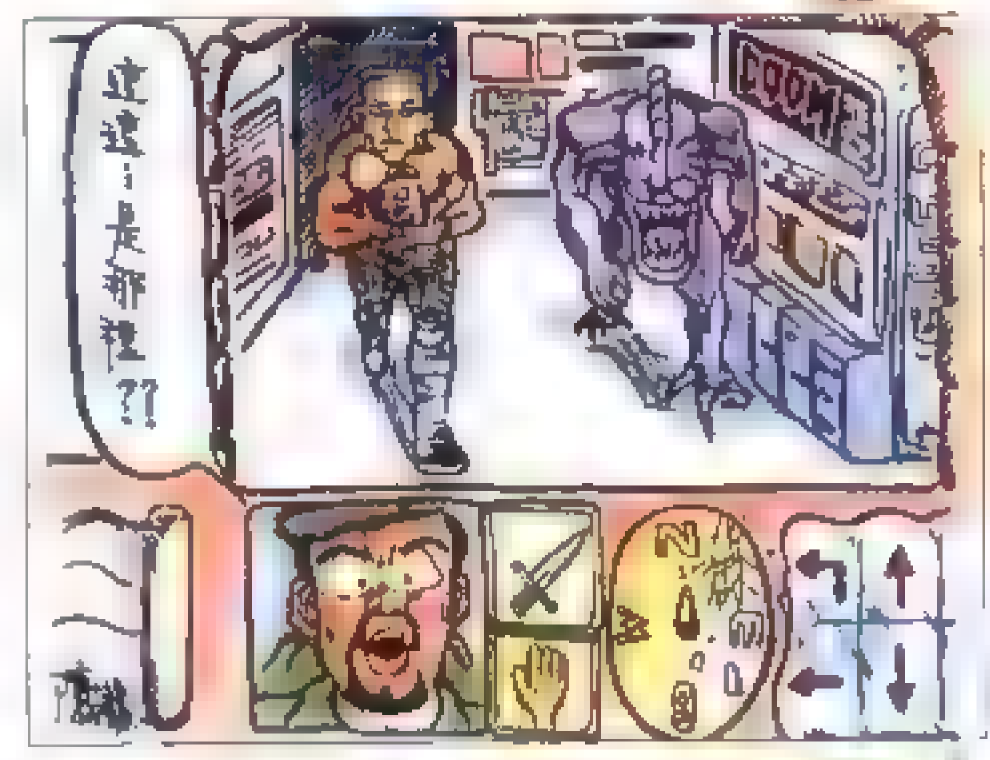
爆笑躲避球中有間鞋子專賣小店，店中擁有各場地專用的鞋子，而這批將在鋸木場（木製）應戰的爆笑隊卻各買了雙[illegible]鞋，這下可真的是必死無疑了……



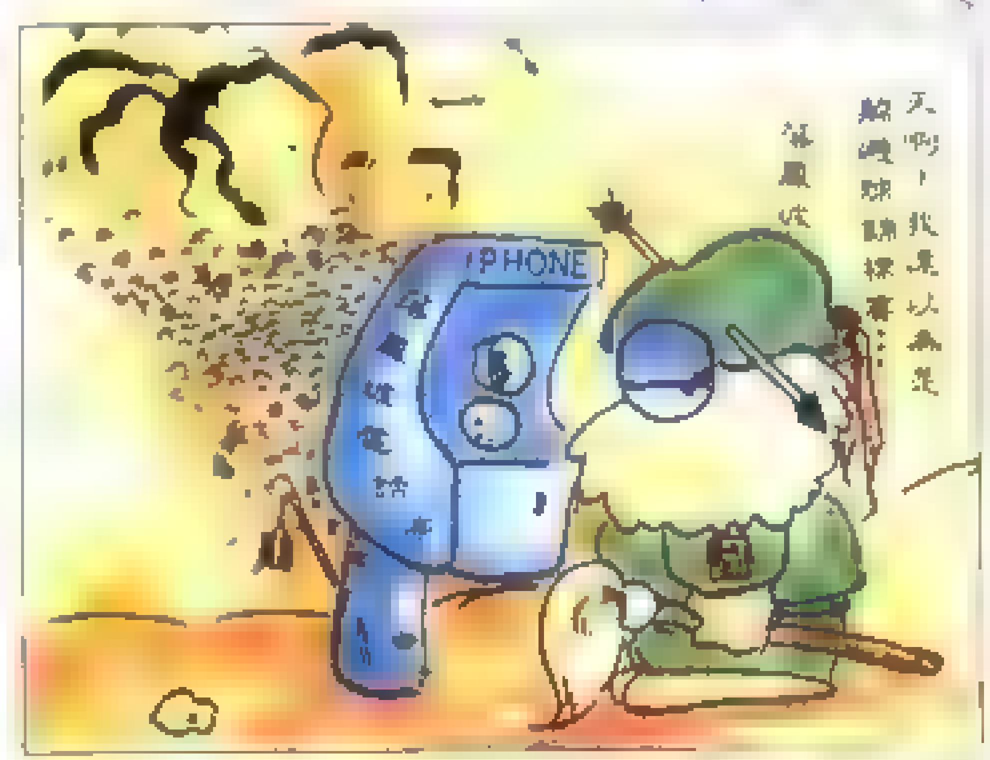


每次拿到最強的武器時，主角便露出一付「[illegible]」的表情，但他卻不知前面有更厲害、更〝多〞的敵人…

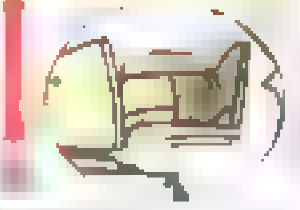
百戰迷宮中有 400 多種令人想到[illegible]，這回主人翁誤然闖進毀滅戰士的迷宮中，這下麻煩可大了！

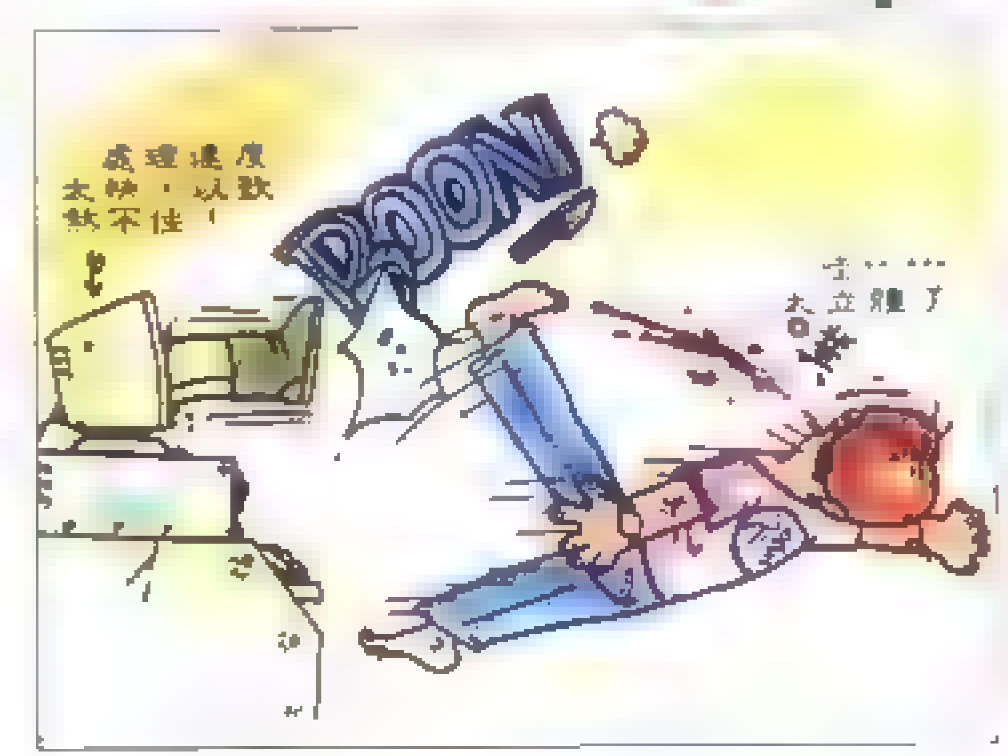


關羽：喂，子龍兄速帶五千兵馬和我早上忘記帶的刀到落鳳坡，快！快!!…啉‧（☆@#S）



正當主角對決魔頭時，玩家使出了特別絕招超人由小變大的踢出……

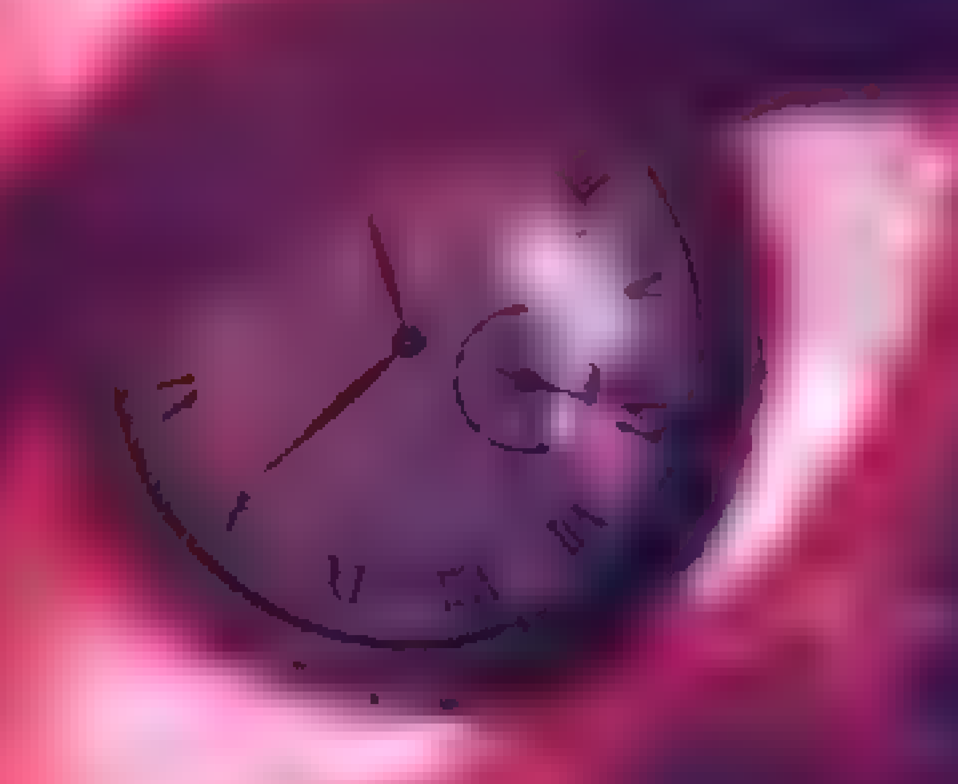


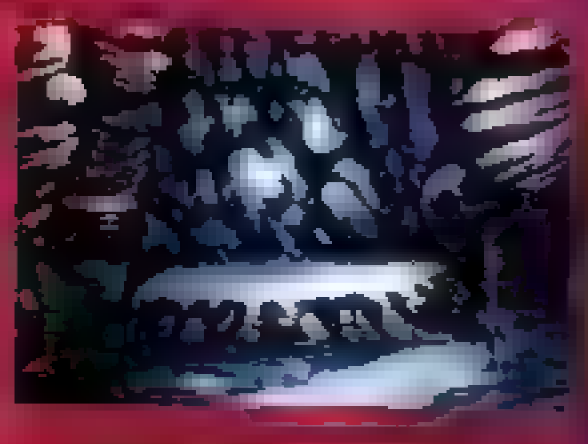


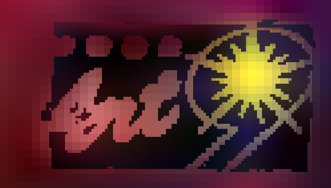
眾神之詛咒

時空逆轉、古老的詛咒重現、異鄉人的傳說再度流傳

- 難度適中的謎題、讓喜愛冒險遊戲的玩家有耳目一新的感受
- 優美動人的背景音樂、擬真震撼的臨場音效
- 令人細細品味且發人省思的故事
- 創意與美感交織構成的細緻畫面
- 豐富精彩的場景動畫、貫穿其中
- 輕鬆容易上手的互動式操作介面







新軟股份有限公司
Art 9 Entertainment Corporation

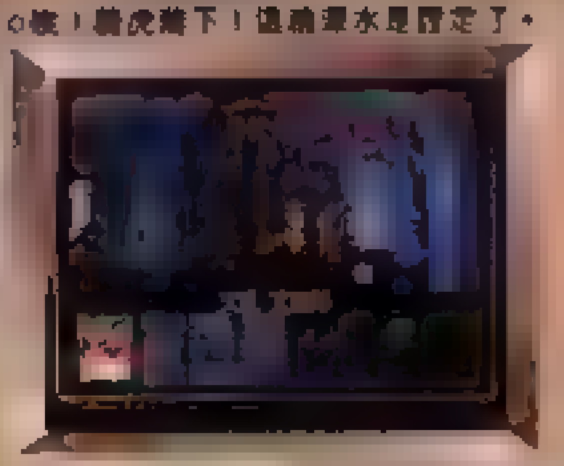
武林爭霸

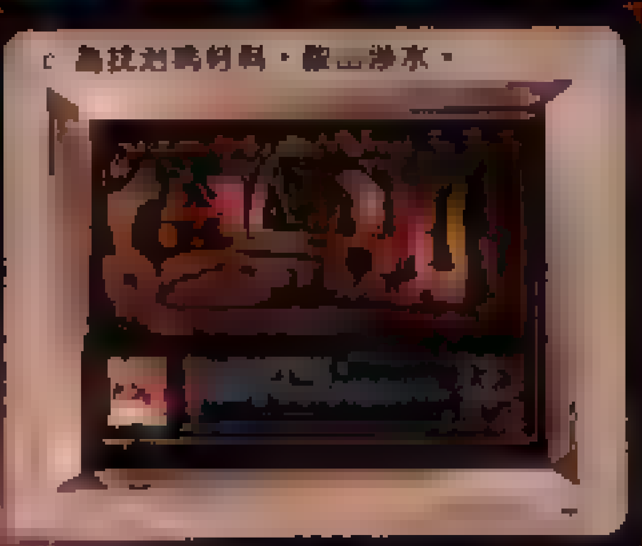
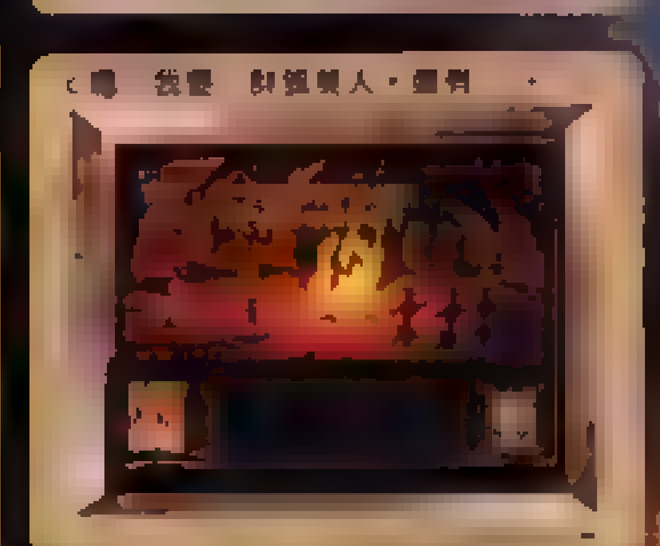
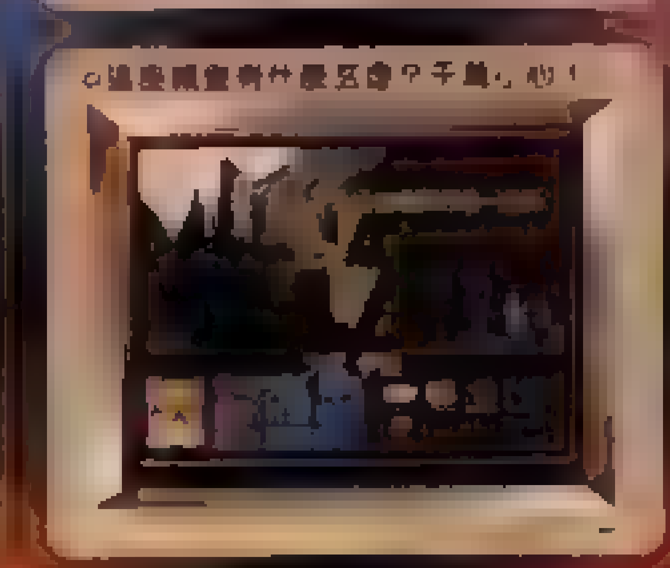
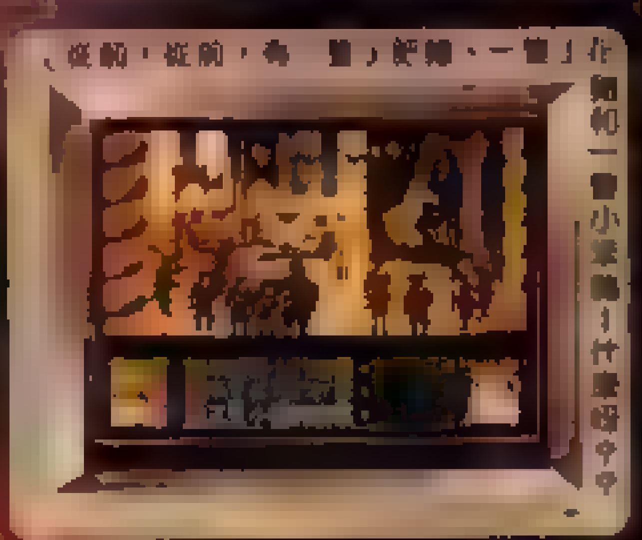
一英雄帖

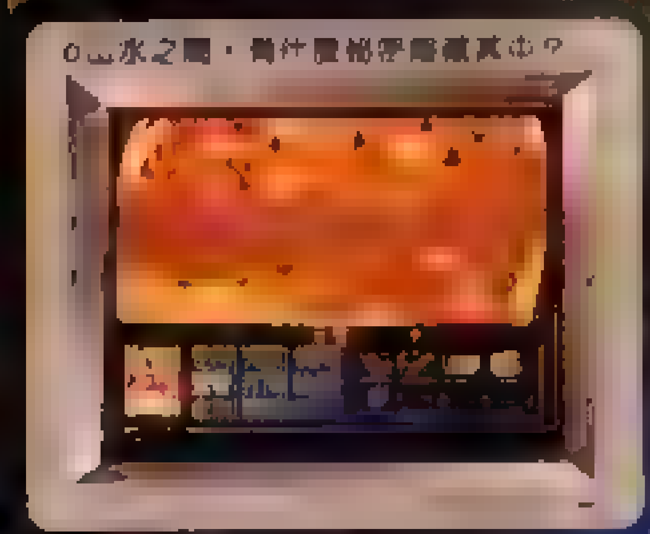
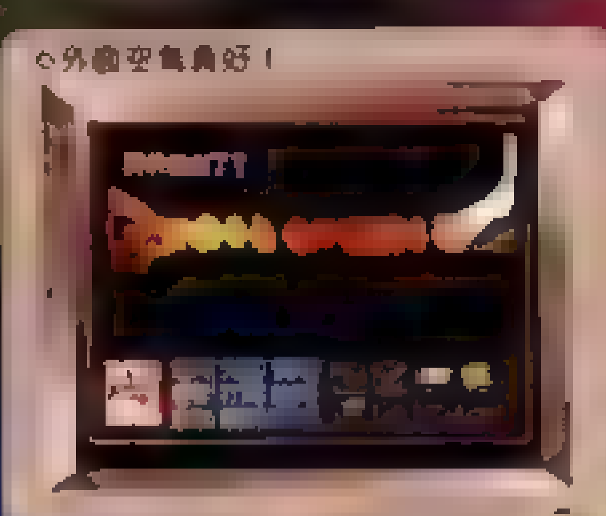
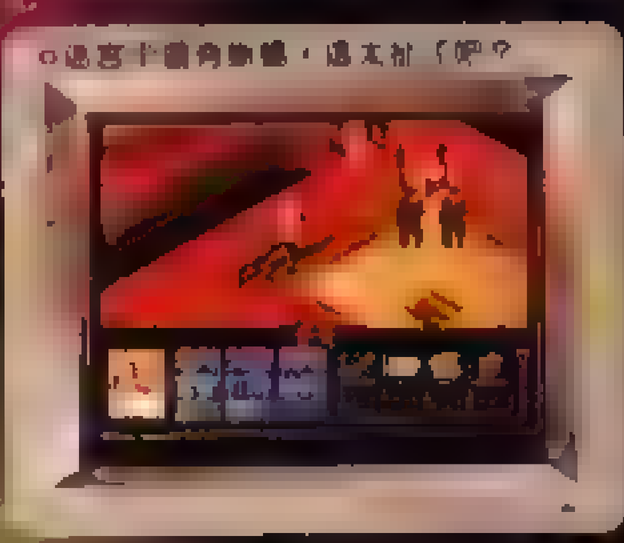
[illegible]代理　飛福 國際 有限公司

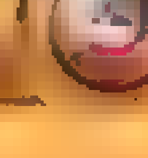
新藝股份有限公司
Art 9 Entertainment Corporation

妙狐神探
如此陣容組成的冒險隊，會搞出多少笑料？
或是誤打誤撞讓秘室水落石出？誰知道前方有什麼怪事等著他們？
探討人類文明發展和動物之間唇齒相依的關係，
Inherit The Earth
Quest for the Orb
TM
A New Breed of Adventure





狐狸利夫能找回女友，找出竊賊嗎？

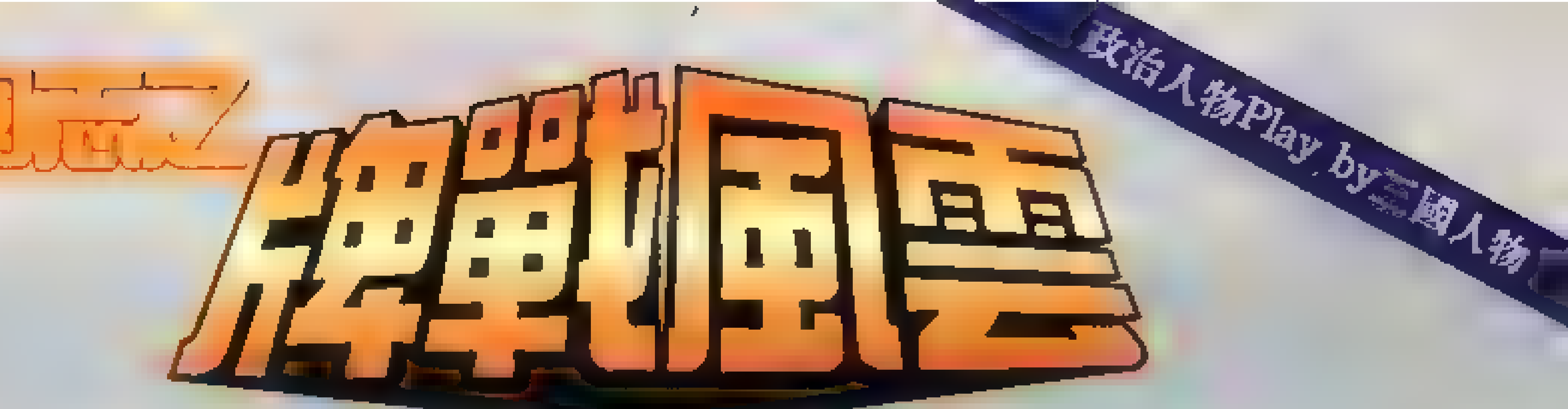
NEW WORLD COMPUTING, INC®

軟體世界

中華職棒
2
聯盟賽可年年展開，每次皆可以新陣容參加職棒六
隊之人氣度，比賽場地不可及其他一些不定因素來決
定場次收入，且各隊球員身價也會不一樣。球季中可
聘請高薪洋將助陣，而季節賽結束後，可舉行新人
選秀、交換球員及人人好奇的薪資調整。您可在一切
事情擺平後，進入職棒六、七、八年。

職棒迷總動員！
往中華職棒2靠近！
中華職棒2
SOFTWORLD
DELUXE
MIZUNO
開發中畫面

決



政治人物Play by三國人物

現代三國志——台灣政壇版

當今政要粉墨登場
三國政爭古戲今唱

松銓資訊
狂銷飆售中

紅包得選票．牌戰贏天下

挑戰模式　攻略模式

☆前所未有的超強卡司，堪稱一絕。
☆以牌戰代替人戰，進行世紀之爭。
☆提供占卜、買賣、招募等功能，十足戰略風格。
☆幽默逗趣的語音對白，生動活潑！
☆操作界面支援滑鼠全功能控制，容易上手。
☆支援SVGA顯示卡，畫面全中國風，引人入勝。

松銓資訊有限公司
●台北市水源路93號8樓
●TEL：(02)365-4228 FAX：(02)365-8888
●8F,NO.93, Shoei Yuan Road, Taipei Taiwan, R.O.C.

新遊戲系列，瘋狂上市

世界末日保衛戰

中國圍棋

決勝千里，帶您進入黑白棋子的世界。

中國跳棋

珠大戰

銀河戰艦

充滿未知的銀河中，出現外星人，即將毀滅地球，如何反擊努力保地球的安全

代理：遊戲王國軟體製作公司

新泰興電腦(股)公司
TEL：(02)7960852(REP)
FAX：(02)7960855

近期推出敬請期待
妖魔道
充滿中國風味的神話RPG故事

柔 情 強 勢 · 近 日 推 出

我們回來了！

天使帝國2

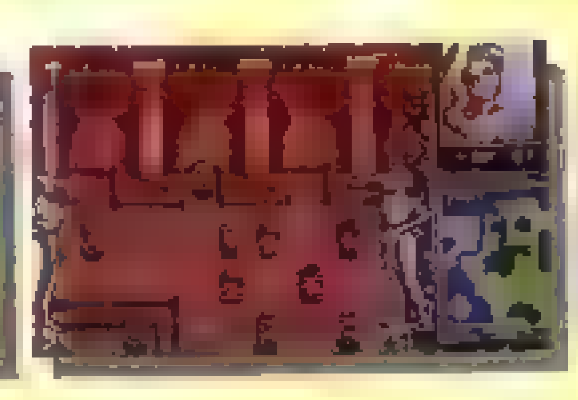
滿足設定條件即可過關的機動戰術運用

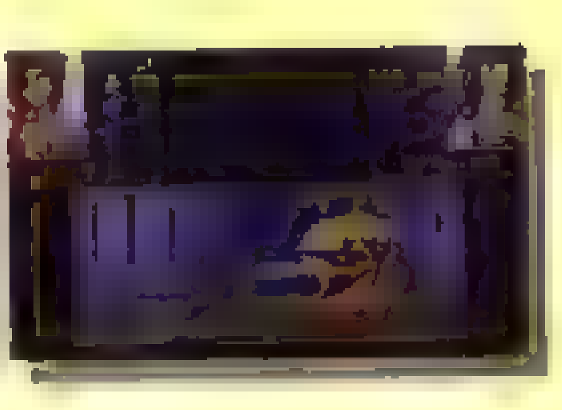
身長拉把大，巨大角色登場

人工智慧難度依劇情進展反應調整

戰鬥畫面多重捲動，天使戰力POWER UP

大宇搖桿、滑鼠操作界面全程支援





大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL (02) 356-3567 FAX (02) 356 0969

熱 烈 發 售 中
格鬥拳王
從沒接觸動作遊戲的人，
必須嘗試格鬥拳王的簡單操作！
玩過pc上動作遊戲的人，
更一定要感受格鬥拳王的流暢！
格鬥拳王將使你發揮出隱藏的動作細胞
喚醒沉睡已久的鬥魂！
忍
大宇資訊有限公司
服務專線：TEL:(02)3560955

近期發售 敬請期待
REGIONAL POWER II
星權爭霸2〔暫定〕
大宇第一套代理發行之國外遊戲
遊戲特色
豐富的各種設定
眾多的角色登場
640X480 16色高解析畫面
簡易上手的操作系統
大宇資訊有限公司

熱烈發售中
超華麗的中國山水RPG世界
讓你進入一個混沌未明的神話世界
DOMO小組向極限挑戰的最新鉅作
軒轅劍
貳
豐富的劇情，帶動整個遊戲
精緻的造形動畫貫穿全場
山水畫表現的作戰場景
華麗的戰鬥效果動畫
獨特風格的背景音樂
操作簡易，容易上手
煉妖壺系統可捕捉妖怪並自由合體
大宇資訊有限公司

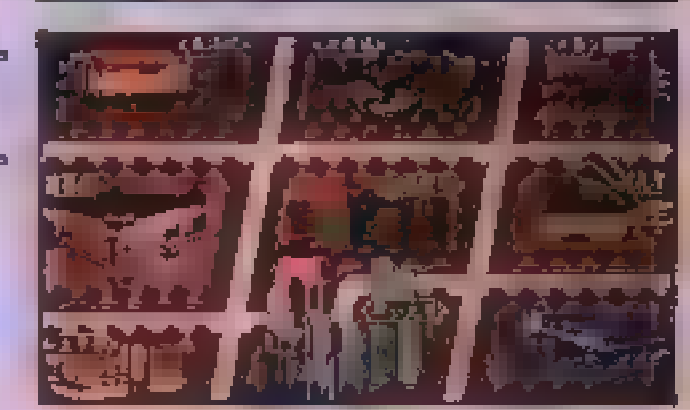
熱　烈　發　售　中

席捲台灣的新麻將風
暑期的最佳，休閒娛樂

正宗台灣十六張麻將

正宗 台灣麻將

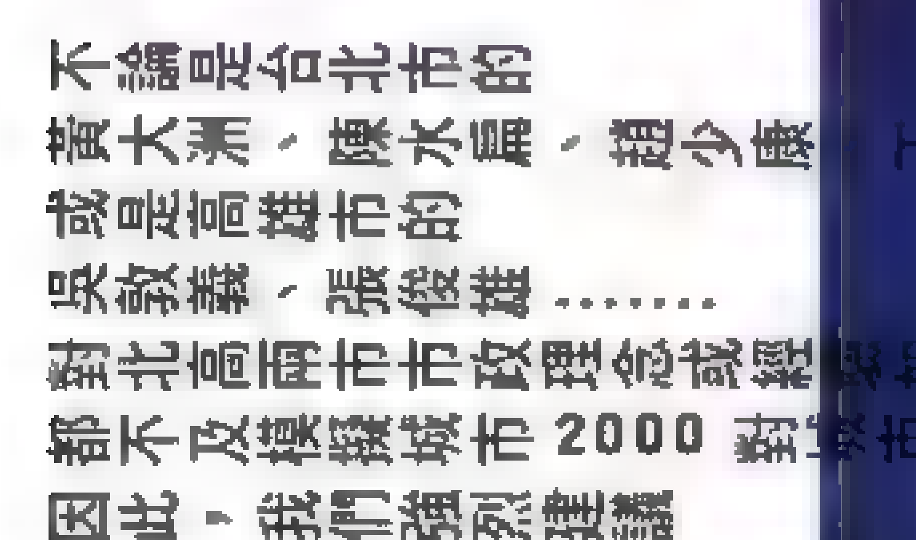
●模擬真實牌局，角色人物ＡＩ個性均不同。
●南腔北調的對白語音、臨場感十足。
●搭配職業個性、怪招百出，整死人不償命。
●教學修業兩模式，讓菜鳥也能變郎中。
●可自由設定籌碼，反應快慢、台數。
●中國鄉情的樂風讓人渾然陶醉。



大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號9F　TEL. (02) 356-3567　FAX (02) 356-0969

對不起系列---市長篇

對不起！
我們一致認為
模擬城市 2000 中文版
才是今年北高兩市
市民的唯一選



不論是台北市的
黃大洲、陳水扁、趙少康、丁守中…
或是高雄市的
吳敦義、張俊雄……
對北高兩市市政理念或規劃如何
都不及模擬城市 2000 對城市規劃概念來的強
因此，我們強烈建議
各位候選人應該先競選模擬城市 2000 的市長
在模擬城市 2000 先實現自己市政理念
再……
由於模擬城市立法局
尚未三讀通過中文版出版法案
導致模擬城市 2000 中文版
無法按照市政建設準時出版
在此
我們僅代表廣大的居民
遣責模擬城市立法局的作業速度
並希望立法局能多考慮民生需要
儘早通過中文版出版法案
讓模擬城市 2000 中文版能早日上市

模擬城市 2000
世紀大災難中
已於七月份推
請速往購買

重要事情通告

戰略遊戲演講座談會
改為8月28日舉辦

由於強烈颱風道格於8月7日侵襲台灣，為考慮到各位玩家的安全，原定於8月7日在台北市忠孝東路二段88號殷客達資訊股份有限公司地下室，由戰神俱樂部主辦、電腦遊戲世界協辦之戰略遊戲演講座談會順延至8月28日下午2點在上述地點舉辦。對於這項順延所造成之不便，敬請各位玩家原諒！！主辦單位亦感謝殷客達資訊股份有限公司給予此次活動及順延之所有協助。

你想進入玩戰略遊戲的領域嗎？

電腦遊戲世界——佈陣的藝術主筆李平先生將傾其畢生所學帶領你進入戰略遊戲的最高境界。

你想進入設計戰略遊戲的領域嗎？

軟體世界——決戰首席程式設計師賈宓先生將傾其畢生所學為你剖析決戰的設計過程及理念。

你絕不能錯過的一場知性演講座談會，一定要來！！

若8月28日再次遇到颱風侵襲，本活動會自動順延，請電(07)384-8088轉292/293洽詢。

戰略遊戲演講座談會

地點　台北市忠孝東路二段88號殷客達資訊股份有限公司地下室

時間：8月28日下午2點

參加辦法：

戰神俱樂部會員憑會員證進場

其他讀者憑電腦遊戲世界中文版八月號雜誌進場

中南部若於開場後憑車票存根進場

大　好　評　勁　賣　中

特殊的全螢幕 3D 俯視捲動，視野更加寬闊眞實。

遊戲畫面以 VGA 320X400 顯示模式製作。

近 130 種的怪物種類，隨角色等級高低及遊戲進展而逐一出現。

道具、武器數百種，魔法亦二十餘種，且威力會伴隨等級的提昇而增强。

採側視角度的戰鬥模式，操作容易並提供自動戰鬥功能。

支援 Ad-Lib、聲霸卡，音樂悠揚動聽，音效震憾人心。

遊戲製作人員大募集

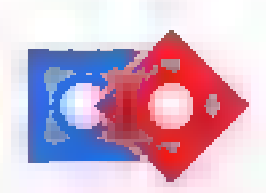
徵

1.企劃人員
a.文筆流暢，想像力豐富。
b.須攜帶個人之企劃案一部。
c.具一年以上電腦實務經驗。

2.美工人員
a.彩色 B4 作品至少三幅。
b.具造型設計能力。
c.對卡通、漫畫、電玩有相當興趣者。

歡迎對製作PC GAME有濃厚興趣者投入我們的行列。
請準備履歷，寄至本公司或來電洽詢亦可。

來信請寄至　台北縣三重市重新路五段609巷4號9F之8　蔡先生 收
TEL：(02) 999-6883　FAX：(02) 999-7061　BBS：(02) 999-7065



聖獸傳說

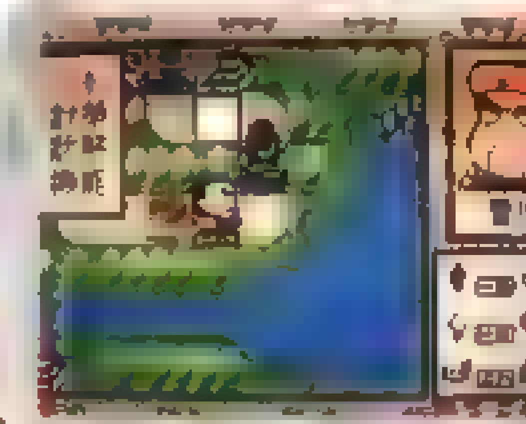
BODY BLOWS
向生命的極限挑戰。
在格鬥的舞台上揚眉吐氣！
繼『毀滅戰士』後，又一動作遊戲鉅獻—
致命秧打！
在格鬥遊戲熱潮中，這是最佳的選擇，巨
大的角色，多變化的招式，配合明快流暢的
數位語音效果，臨場迫力十足，比美大型
遊戲機。
直覺式操控系統，能輕易使出各種絕招！
TEAM17
精訊

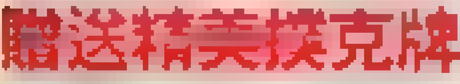
您的幸福、前途．．．
全決定於在這個島上的365日!

益智遊戲

八月中發行

誰說看三國，必得正襟危坐？
現在，我們以"大富翁棋盤"
遊戲的型態重新詮釋，推出「爆
笑三國志」，有豐富的內容，
爆笑的表現，耳目一新。令人莞
爾的卡通造型人物，最適合闔家
大小、朋友同學一起同樂，題材健
康，輕鬆幽默，請切勿錯過喔！





贈送精美撲克牌

爆笑三國志

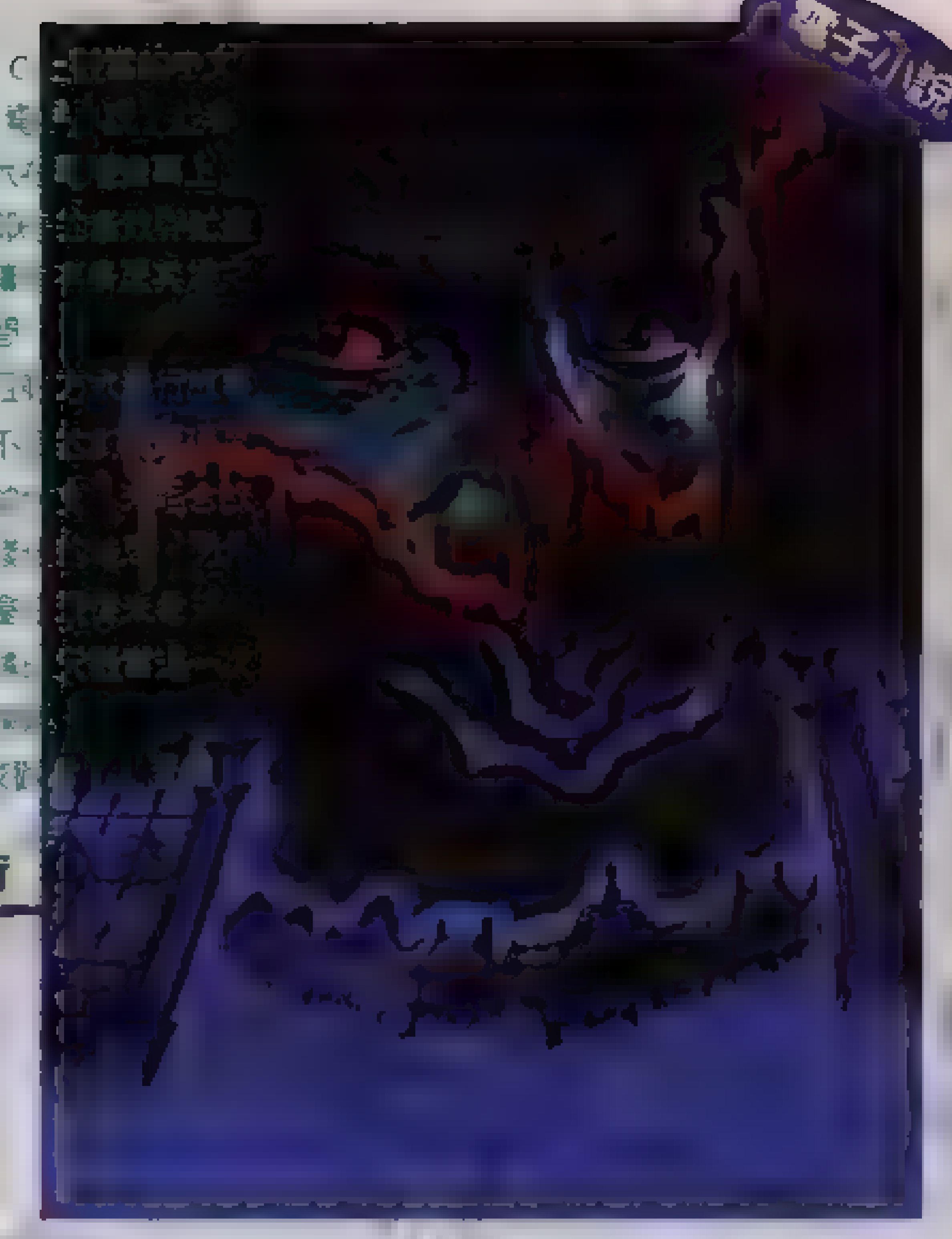
天使養成

孩潔新星閃爍在同樣的夜空中
只有夢使她們不同
在遊戲中，你將扮演天使
帶領女孩進行各項試煉
向天使之路邁進！
術、魔法、音樂、美術、体能
繁重的課程、艱難的訓練
加上各式各樣的特殊事件
天使，你
要如何實現她們的心願？

八月中發行

夢·天使

「人面蛾」[illegible]第一套在PC[illegible]
「電子小說」，所謂的「電[illegible]
[illegible]文字[illegible]圖片[illegible]
更是隨著故事內容[illegible]
，再加上背景音樂，讓[illegible]
[illegible]，加[illegible]
此外[illegible]「[illegible]」[illegible]
[illegible]
[illegible]，[illegible]選擇[illegible]
[illegible]，[illegible]也[illegible]
[illegible]次數[illegible]多，[illegible]
[illegible]
的[illegible]，[illegible]更多的[illegible]
[illegible]配合以上的[illegible]，[illegible]在[illegible]
時，獲得[illegible]！

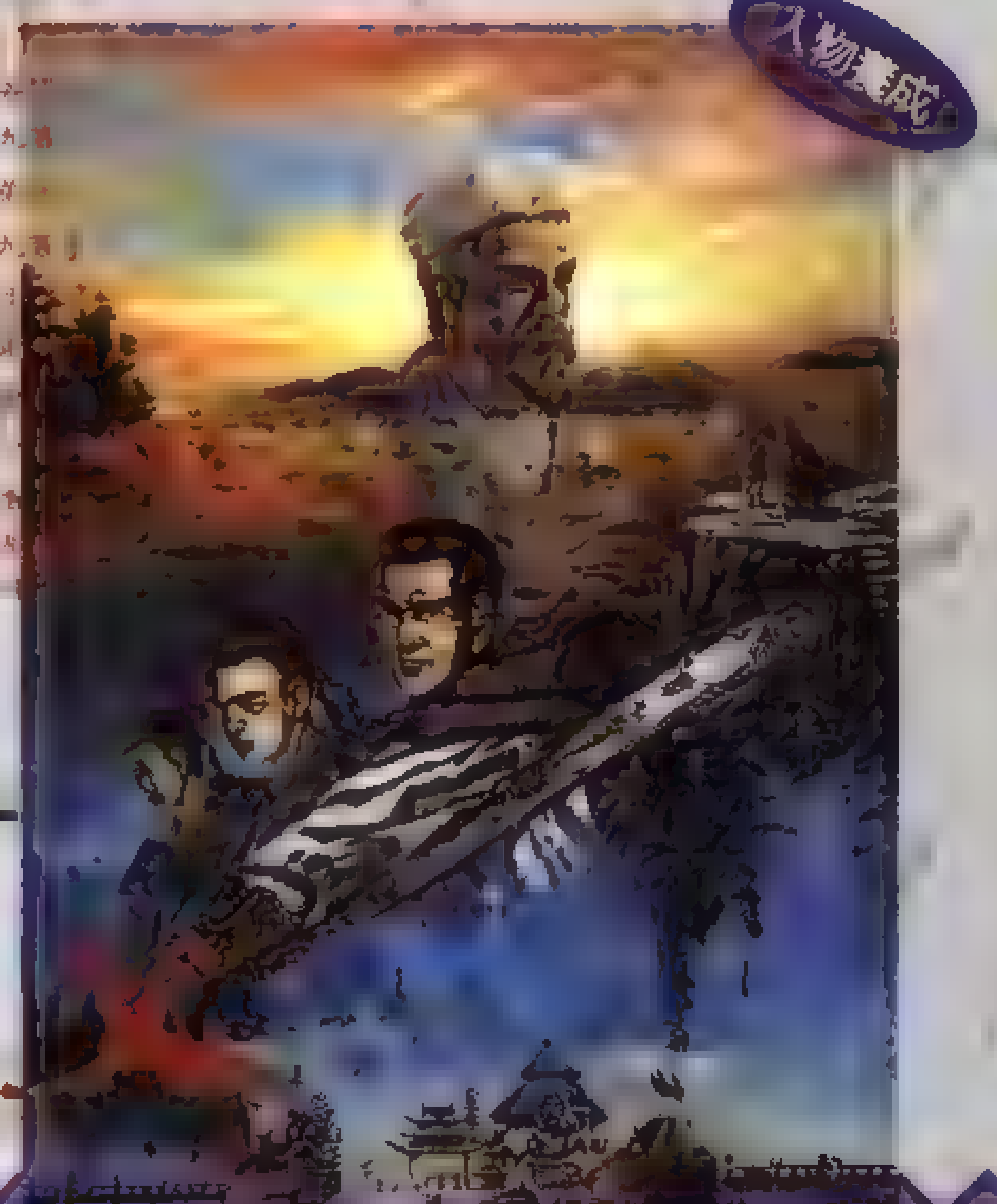


光碟版與磁片版同時發行

人面蛾

[illegible]心目中的[illegible]
為了得到[illegible]「[illegible]」
，[illegible]
以便在十年[illegible]「[illegible]」
的[illegible]
，[illegible]文學教養、內功武[illegible]
[illegible]，[illegible]
[illegible]和品行也千萬不可忽視[illegible]
在[illegible]教養之下，[illegible]
代大俠、邪派外道，或[illegible]
生？[illegible]切都操在[illegible]手[illegible]

光碟版與磁片版同時發行



EPIC PINBALL 五合一

P.C 界公認最具
功力 最順暢的彈珠台軟體

超級捲動速度一別人沒得比
超級音效組合 立體大聲勢
超級特多關數一大碗又滿

大新發行・瘋狂期待・

彈

8月12日
搖滾上市

八月全省引爆
一段感人肺腑的愛情悲劇
一宗曲折離奇的死亡事件
一個風格獨特的冒險遊戲
劃撥帳號：18175242(九折優待)
TEL：(035)221820
悲戀湖殺人事件
劃撥帳號：18175242(九折優待)

皇統光碟軟體銀行

CD-ROM 多媒體光碟

暑 新片介紹

中文光碟採購指南

注音符號

● 這套軟體是依據國立編譯館國語首冊編撰，是學齡前基礎語言教學的最佳自學教材。活潑的內容包括：1.拼音練習2.日記寫作3.塗鴉著色4.筆畫順序5.讀讀看6.選字7.發音8.圖形9.測驗10.遊戲等10個單元。

中國民間美術圖說

● 本片以圖、繁體漢字保存之形式，就各類民間藝術品之發展概要，略敘於前，遴選評價於後。本片共收錄七類實物兩百餘幅圖，1.木版年畫2.民俗版畫3.燈屏繪畫4.剪紙藝術5.諸般編織6.皮影戲7.各類玩具等。

歡迎蒞臨 8/13 8/17台北世貿 國際電腦應用展 B 833 B 836

皇統光碟科技股份有限公司

SUMMIT COMPUTER TECHNOLOGY CO., LTD.

TEL (02)9063811 FAX (02)9030051

台北分公司 (02)9995891 台中分公司 (04)2410162 高雄分公司 (07)2270009

電話

● 軟體世界雜誌

皇統光碟軟體銀行
CD-ROM 多媒體光碟

新片介紹

楊榮二 編著

最高水準

國中英語

光碟版

NT 940

中文師鐸多媒體
多媒體昇級套件

- 六套光碟軟體
- MITSUMI 倍速光碟機
- 16 Bit 音效卡
- 高級喇叭一組
- 高級麥克風

UK-001

UK-002

皇統光碟科技股份有限公司
SUMMIT COMPUTER TECHNOLOGY CO., LTD
TEL (02)9062811 FAX (02)9030051

台北分公司 (02)9995891 台中分公司 (04)2410162 高雄分公司 (07)2270009

皇統光碟軟體銀行

六種語言輔導對話

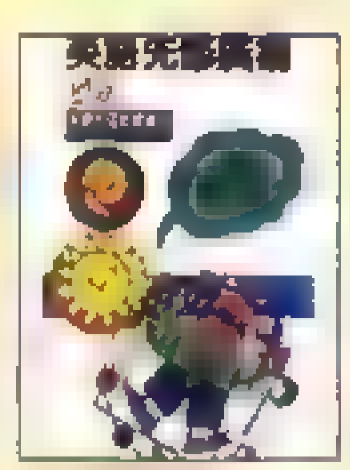
IS-3131 MPC)

用光碟學電腦

PACK 08(兩片)

孫子兵法

IS 3303 MPC

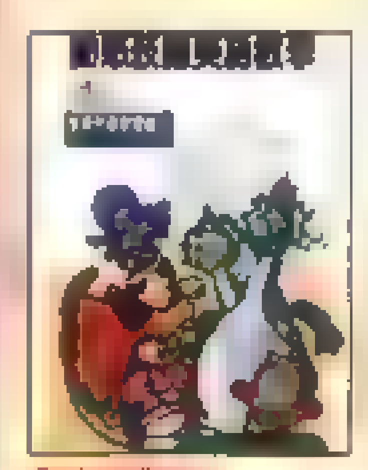


英語字母頁搭

S-3000

唐詩一百首

IS-3101 MPC)



動感英語教學

TPR 1 & 2

光碟百科全書

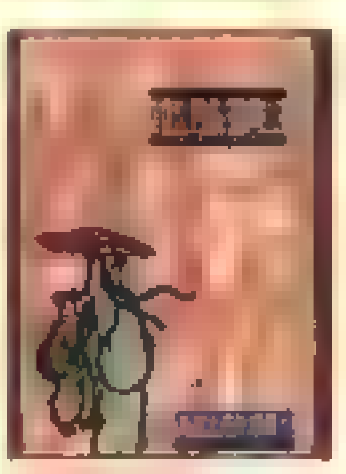
IS 3401 中英文版MPC

英語會話

IS 3002 MPC)

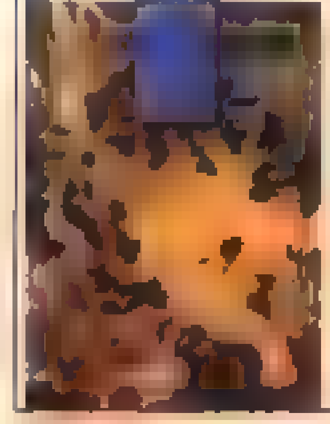
環遊世界八十天

IS-3020 MPC)



中國哲學之旅

IS-3100 中英日版



成語故事

S 3302 MPC)

IS 7001

皇統光碟科技股份有限公司

電話 (02)908 3811

傳真 (02) 903-0051

美女終結者

-資料片-

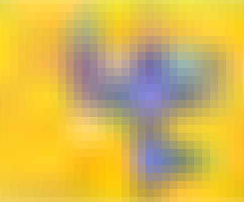
四大美少女聯手出擊！通過困難的考驗，不畏任何險阻，你才能一親芳澤，一窺美女的廬山真面目！

休閒 益智 趣味

如果您已順利完成了【美女終結者】的終極任務，那您更不能錯過這次的資料片內容，其中新加入了神秘嬌媚的四位美女，及緊張刺激的小瑪莉遊戲；在您追求美女的過程中增加了許多的歡樂氣氛，假使您還沒有購買【美女終結者】主程式遊戲，那別再猶豫了，完整的【美女終結者】將是您炎炎暑假的最佳消暑涼伴！

天堂鳥資訊有限公司

【注意】本資料片需配合【美女終結者】主程式遊戲！



台北縣新店市三民路39號3樓
TAN TON NERW INFORMATION CO LTD
3F NO 39 SAN MIN RD HSIN TIEN CITY
TAIPEI SHIEN TAIWAN R.O.C

中區服務經銷站
OXO歡音國際股分有限公司
地址：台中市大墩十街108號1樓
電話：(04)320 1687、(04)320 6838
傳真：(04)320-6849、(04)325 2255

南區服務經銷站
飛揚有限公司
地址：高雄市九如 路57號7樓之8
電話：(07)31 1666 代表線
傳真：(07)321-1139

【勁王大系】前鋒第一戰將登陸台灣大國!!

龍戰雷候教!

銀河戰國群雄傳①

25K特級版・每冊120元

日本科幻戰國史首席漫畫家

真鍋讓治の驚天鉅獻!!

即日起至民國83年8月15日止（郵戳為憑），凡購買 勁王大系 任何一本單行本，剪下抽獎券，填妥個人資料，貼在明信片上，寄回本公司，即可參加 勁王大系 抽獎活動，總共有556個獎項要送給您，寄得越多，幸運就靠您越近喔!!

「發燒話題焦點書」特報

3D立體視覺書強力推薦

《立體視覺急轉彎》

妙不可喻

定價：150元

《3D立體視覺急轉彎2》

更上一層樓

定價：160元

《3D立體視覺急轉彎3》

柳暗花明又一村

定價：160元

全省各大書局有售

不要只被美女、情侶和飛天獸迷惑了，您可發現了圖中有座中古世紀的城堡？（圖取自《3D立體視覺急轉彎2》）

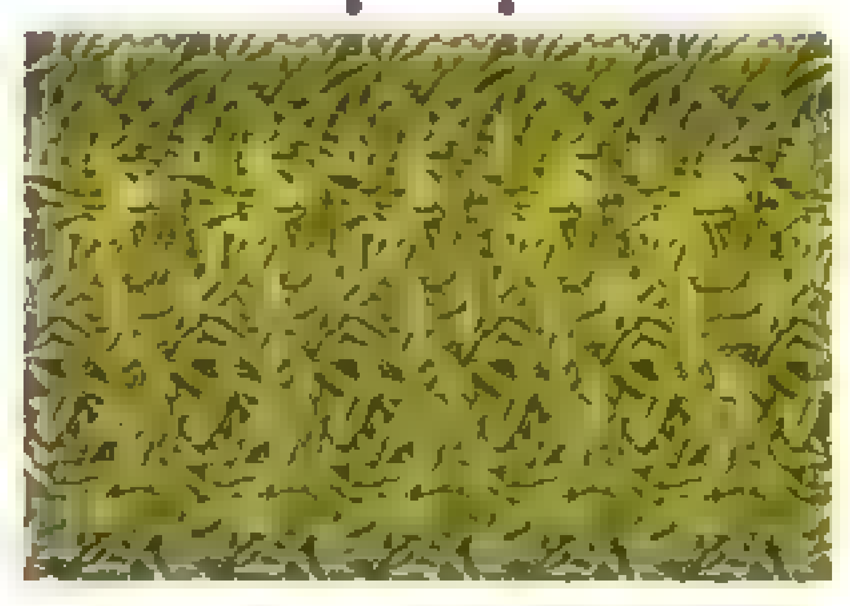
3D123劃撥特惠專案

凡83年6月30日前劃撥，可享受特惠價＋掛號寄書（掛號費本公司支付）

1.《立體視覺急轉彎》—一本140元（原價150元）
2.《3D立體視覺急轉彎2》—一本150元（原價160元）
3.《3D立體視覺急轉彎3》—一本150元（原價160元）
4.三[illegible]
5.任購兩本特惠價260元
6.購買四本及四本以上，每本僅需125元

本雜誌讀者獨享，請速搶購！（請註明欲購書名、數量）

劃撥帳號：05622663－ 劃撥帳戶：尖端出版有限公司



插畫提供／陳玉銘

創世紀VIII・聖者手札・

PART 1

兄妹鬩鬥・宮廷悲歌

/LOR BEN

給來到 Pagan 的冒險者：

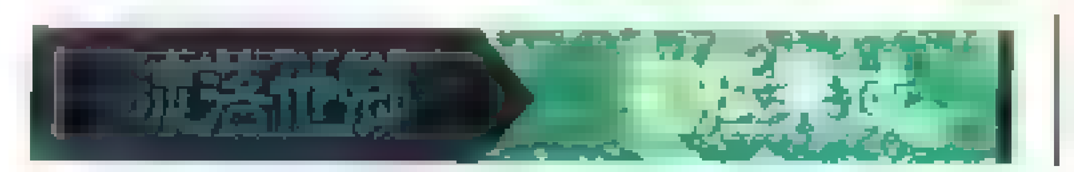
當你們看到此信函時，我已經完成此地的冒險旅行。Pagan 這個充斥著異教徒的地方，存在許多令人無法想像的危險，只要一不小心，你將客死異鄉。身爲聖者的我將在我的旅行手札上詳細的記錄下來，以方便你們的冒險及探訪。

在這塊島上你將只是獨自一個人進行冒險，不再有人與你爲伴，雖然偶而會有人幫你不過基本上還是只有你一個人在孤軍奮鬥。而且在這裏，當你戰死就再也無法復活，所以你得隨時注意你的身體狀況，以避免死亡。你的各項屬性技能將在你的冒險戰鬥中慢慢提昇至上限，建議你無需在訓練技能上再多花錢；不過就算你的能力已到上限，對某些怪物來說，你還是不堪一擊的，故不要逞強，只要打不贏建議你暫且離開爲妙。

這裏有些地方是無法進入的，而有些鎖住的門是有時間性的，例如城中的商店在晚上通常會上鎖，白天才會營業。當你要採購一些用品時，可要選對時間。而在一些迷宮中，你會發現魔法武器或防具，這可做爲你冒險的酬勞。爲了使你們的冒險能更順利，希望你們好好參考我的手札。

最後讓以聖者之名祝福你們旅途愉快！

聖者 94 8.15



在平衡蛇島之後，我再一次感覺到 Guardian 的力量是如此的巨大。彷彿如夢境般，我在他的

手中掙扎著。我不知我身在何處，只知道在我最後一次有感覺的時候－－一隻巨大而噁心的手把我丟到了一個未知的國度，一股涼意襲來，眼前又恢復了黑暗……

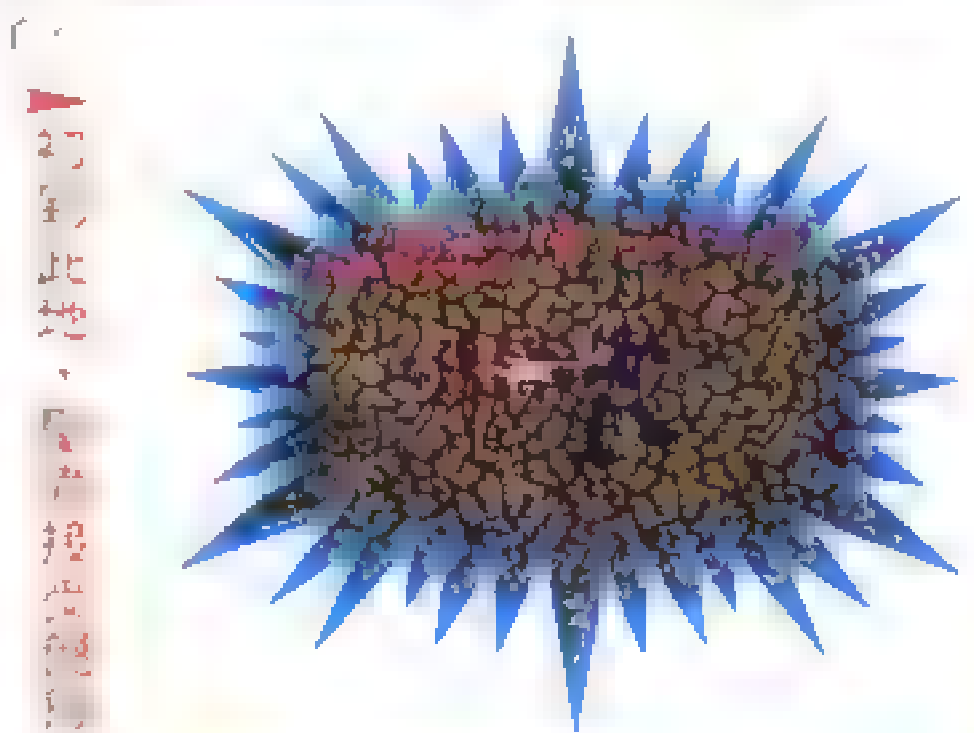
由夢境中醒來，還帶著一點頭疼，我發覺我似乎由長眠中醒來。忍住一身疼痛，我勉強坐了起來。環顧四週，眼前是一個平靜的汪洋，四週的景物卻異常陌生。看來我不知漂流了多久，我來到了一個陌生的地方。

「你終於醒了！」往聲音的方向望去，一個漁夫似乎剛打漁回來，正整理著他的魚網並對我微笑。此時的我虛弱得連發聲都有點困難，漁夫笑了笑繼續說著：「我知道你來自另一個世界，和你的過去，我不知道你是怎麼來的，既然你來到這裡我只能說歡迎你來到這裡。你好！我叫Devon。」「你認識我？」「當我發現你的時候只有一本隨身的手記，在裡面我找到了你的名字和過去，原諒我私自看了你的手記。」「你發現我？」「是的！由你的手記，你似乎來自一個遙遠而不可思議的國度，我只知道今天出海捕魚時，我在魚網中發現你，幸好你活過來了，在這之前你倒底發生什麼事呢？」「唉！我也說不上來，我的頭好痛！」這剎那間的巨變，已使得我完全不知所措了。漁夫見我難以回答也不再追問：「看來也許你得在我們的世界待上幾天了，我來向你介紹吧－－我們把我們的世界稱為Pagan，而在北方不遠的那座城是Tenebare，是Pagan的首都，在這附近的人們是敬拜水神Hydros的，而北方不遠處則是山之王Lithos的領域。你如果想進一步了解我們的世界，你可以去找Tenebare城圖書館的館長Bentic，他是我的多年好友他一定會幫助你的。」

被漁夫救起的聖者

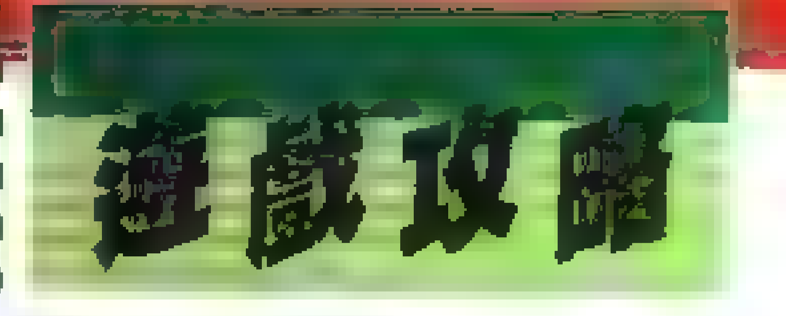
悲慘的序曲 Mordea的[illegible]

在稍做休息後，我告別了Devon，向城中而去，展開了一個未知的旅程。我由沙灘向西步上碼頭，看到在碼頭上南邊有不少人聚集著，吸引了我的好奇心。我走近一看，一個士兵阻止我的前進，原來這個碼頭是個刑場，一場殘忍的死刑正進行著。當然，對這個世界完全陌生的我，對眼前的事根本毫無辦法，我只好在旁邊靜靜地看著。我只知道囚犯名為Toran，以褻瀆女王Mordea的罪名被判死刑。執刑完後，女王Mordea一行人離去，士兵開始盤問著我的名字。看他一副仗勢欺人的樣子，我隨便編了個理由敷衍了事，士兵很不情願地放我過去。現場只剩下Toran的屍體，和他的妻子。我還想問一下事情的本末，但他的妻子已經泣不成聲，我只好先進城去了。


[illegible]

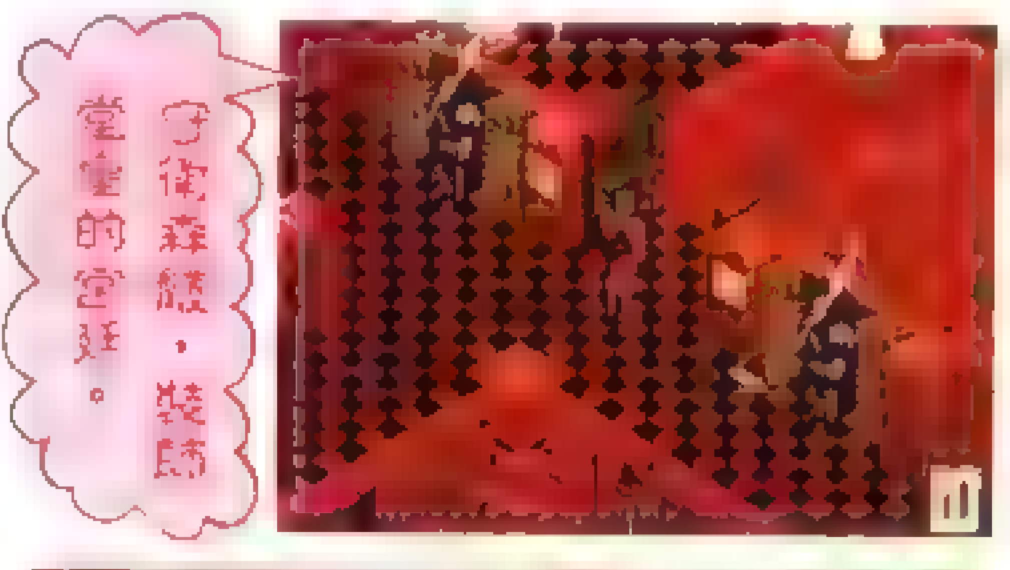
▲[illegible]

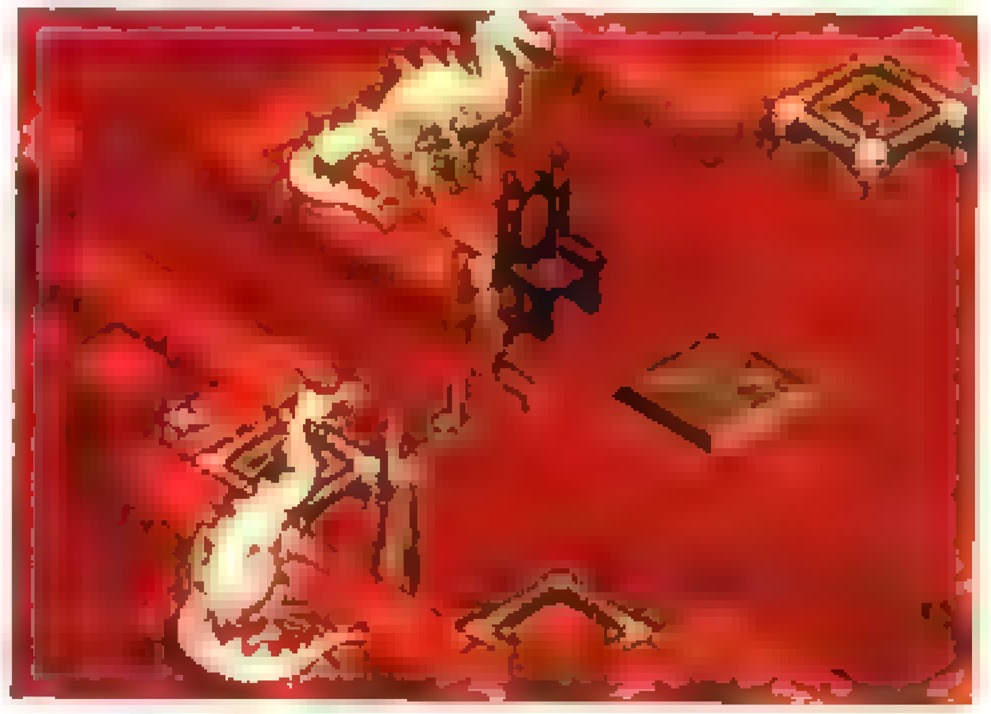
我先在城中四處逛逛，順便找點錢和防身的武器。我發覺在Tenebare中，皇宮中的奢侈程度和一般人的生活貧苦簡直有天壤之別。城內到處有稅官逼著人民繳稅，皇宮中守衛之森嚴，我的直覺告訴我，這個城正處在一個野蠻的集權政府的統制下，而Mordea是個毫無人性的女暴君。在王城的頂樓中央，我發現了一個奇怪的地板，當



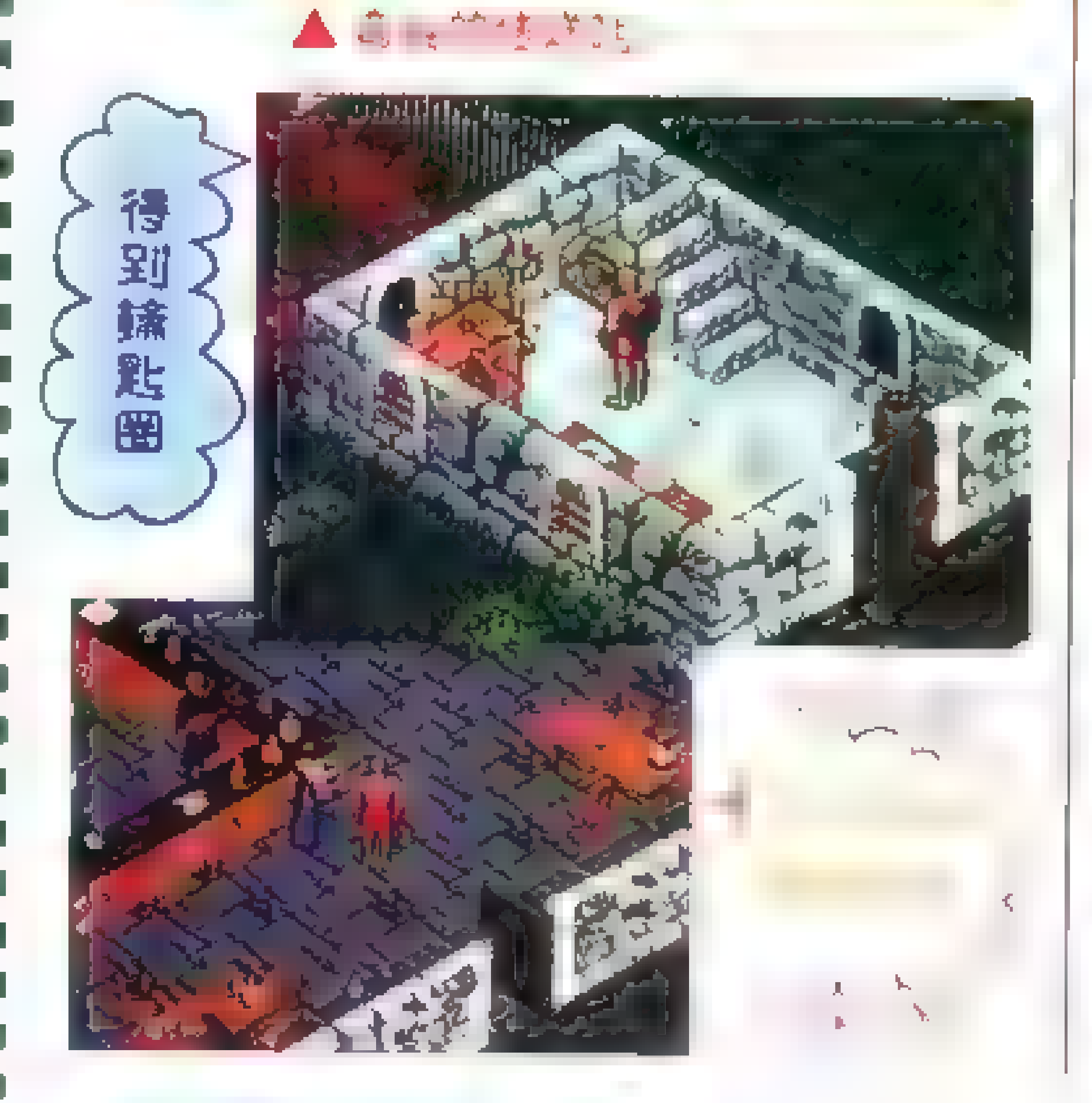
我走上去之後，他突然自動浮起並隱隱地發亮，看起來像是個傳送站之類的東西，只是我還不知道怎麼使用。另一件有趣的事，我爬上皇宮北方守衛室，在西邊的守衛室中找到了一只可以幫我管理鑰匙的鑰匙圈，它大概是我所得到的第一樣好東西吧！在大致逛完了 Tenebare，最後我在東城的北方找到了 Devon 所說的圖書館。

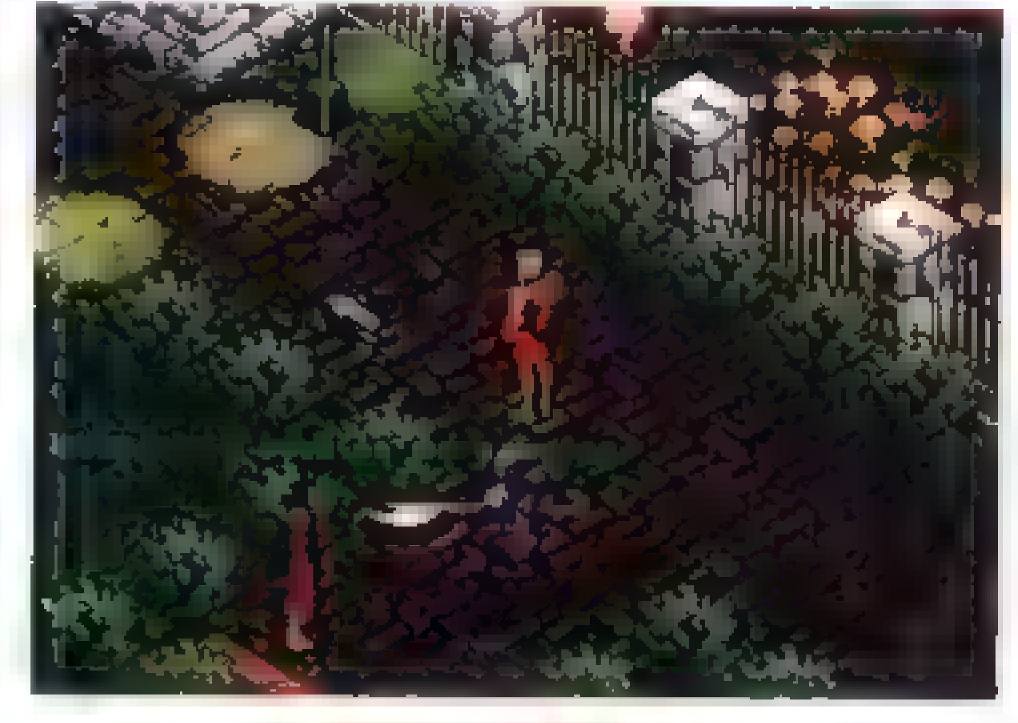
守衛森嚴，裝飾堂皇的宮廷。



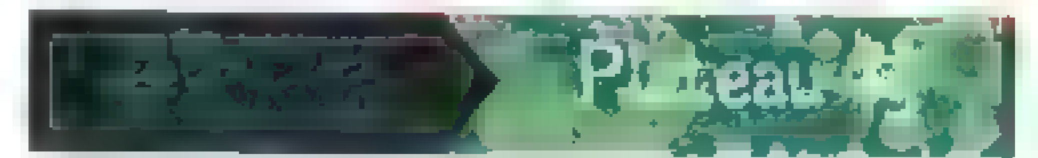


得到鑰匙圈



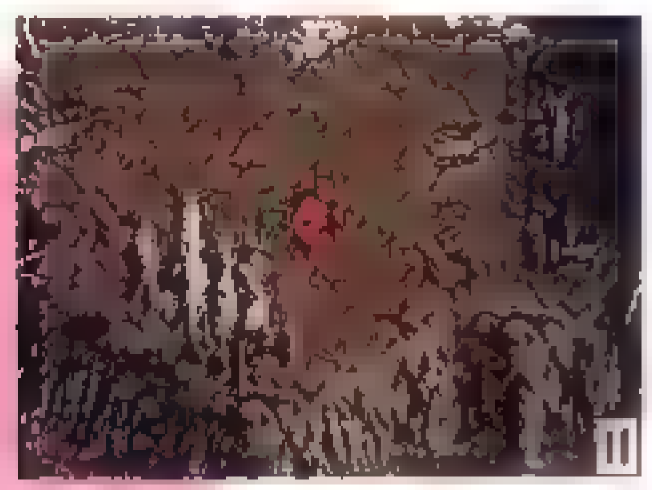


館主 Bentic 正專心地閱讀著。我上前去和他打個招呼，在知道我是由 Devon 介紹來的之後，Bentic 熱情地招待我，並愉快地和我談話。他向我介紹著 Pagan 的環境、他的研究和Mordea的集權政府。不過，在談到這裡的時候 Bentic 欲言又止似乎十分害怕Mordea，而在他的研究中一件令我覺得有趣的是 -- 他認為 Devon 並不只是一個平凡的漁夫，在他身世背後可能隱藏著偉人的秘密。當然我最關心的還是我要怎麼離開這個鬼地方，當我問他這個問題時 Bentic 也是面有難色，也許我的問題真的難倒他了。Bentic 在思考之後說著：「在鄰村 Plateau 有個叫Mythran 的法師，他不但是個著名的法師，也是個十分有學問的學者，他曾經研究過傳送到其他世界的方法，或許他的研究對你有所幫助。對你的問題我實在能力有限，你去找他看看好了。」在接受他的建議之後，Bentic 告訴我到 Plateau 的路。我出北城門，照著 Bentic 給我的指示向城北出發。



沿著城北的小路走去，小路的盡頭是一座山洞。想必就是 Bentic 所說的通往 Plateau 的路吧！進入山洞後，有一個大池塘，還好池中有幾個浮石，我利用浮石小心跳過水池。向南爬上山壁

通過一道有毒氣陷阱的門後轉西，來到一個大廣場。廣場南邊的鐵門是關著的，我向西通過吊橋，在橋的另一邊有很多拉桿似乎控制著中央的承軸。我試著扳動一些拉桿，發現每個拉桿都有一邊能使承軸轉動，並聽到齒輪的聲音。於是我嘗試著把每個拉桿都扳到能使承軸轉動的一邊，當我扳到最後一個拉桿時突然一個地震，好像有什麼東西被啓動了。回到廣場中央，我發現原本此處被鎖住的拉桿已經可以用了。扳動拉桿，南方的鐵門自動打開，我由南方的通路離開山洞。

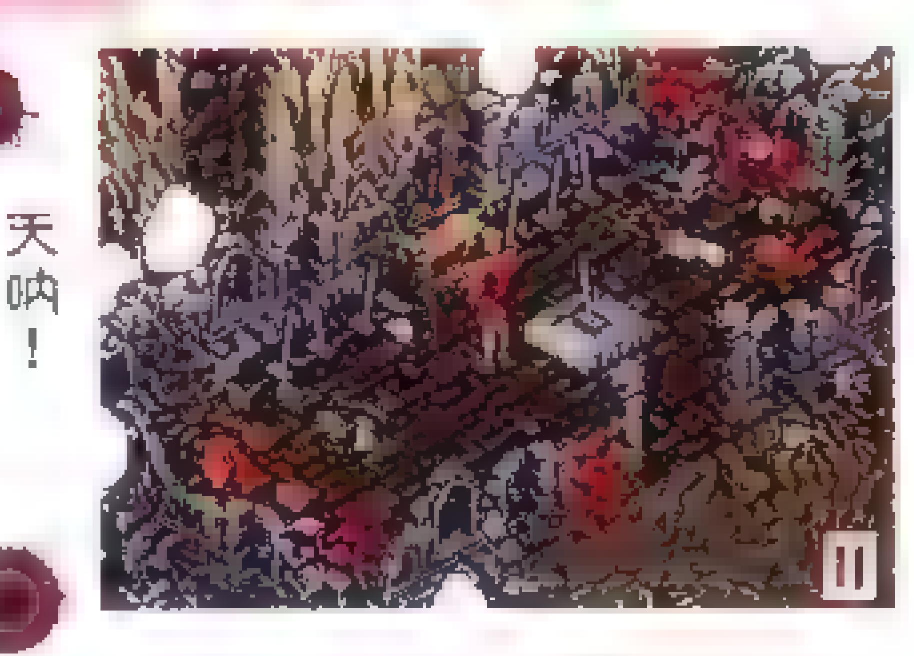


▲ ……的出口

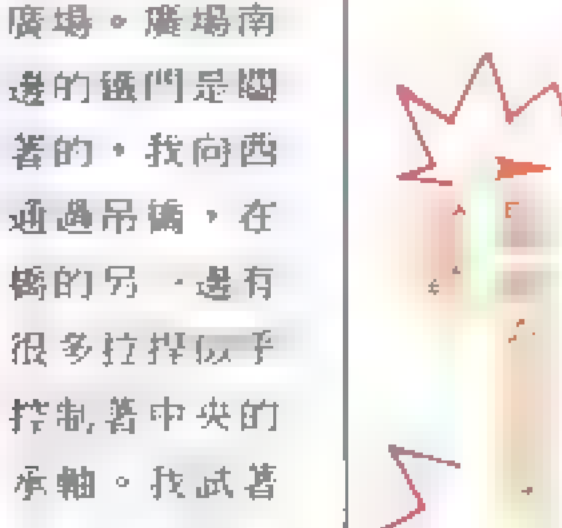
▲ ……的水池

▲ ……城北的山洞

▲ ……城北通往……



天吶！這麼多拉桿！



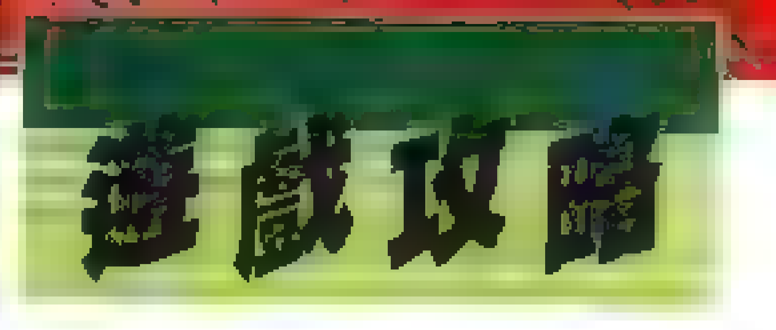
走出山洞後沿南方的小路上去，在不遠處看到一個小屋，想必就是Mythran的住所了吧！我走進小屋，一開始我被傳送到一個有點小陷阱的走道，其實我也已經習慣了，通常法師的大師待客之道就很奇怪。不過，只要我能通過他的測驗，通常他會願意幫助我的。我小心通過通道後終於進入了小屋，並在二樓見到了Mythran。Mythran很高興的接見我並向我介紹著他的研究。在和他談話後得知Mythran所研究的法術很多，他把它們記在捲上販賣，只要我等級夠，加上

▲座落於 Plateau 的魔法小屋

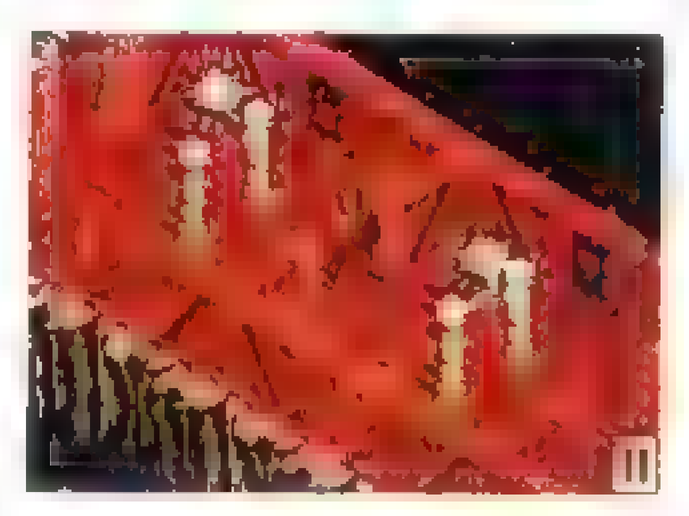
▲魔法師 Mythran 住所

▲會見 Mythran

▲寫下密門術捲軸



足夠的藥材就可以向他買來使用。另外其中有一項密門術可以打開所有被魔法封印的門或密門。



▲魔法師 Mythran 的測驗

由於此法術不需藥材，所以他把這個法術做成魔法捲軸，即使不懂魔法的人也能使用。於是，我花了點錢買了一個捲軸。

接著我和他談起有關離開這個世界的問題。在我向他解釋我的遭遇後，Mythran 雖然半信半疑，但他還是告訴我：「我是曾經研究過傳送到其他世界的方法，據我所知目前能在這個世界自由往返的只有四大元素之神才辦得到，我想只要你能得到他們的力量，就有可能離開這裡了。到時你再來找我吧！」「元素之神？」「沒錯，我想你可以從山之王 Lithos 開始。研究地系法術的法師被稱之為 Necromancer，Necromancer 一脈單傳，現任的 Necromancer 為 Lothian 但他現在已經很老了，最近又聽說健康並不好，但對於地系的法術你可以去找他的學生 Vividos 以得到進一步的資料。他們就住在 Tenebare 東北方的墓園。」看來我只好再次奔波了。

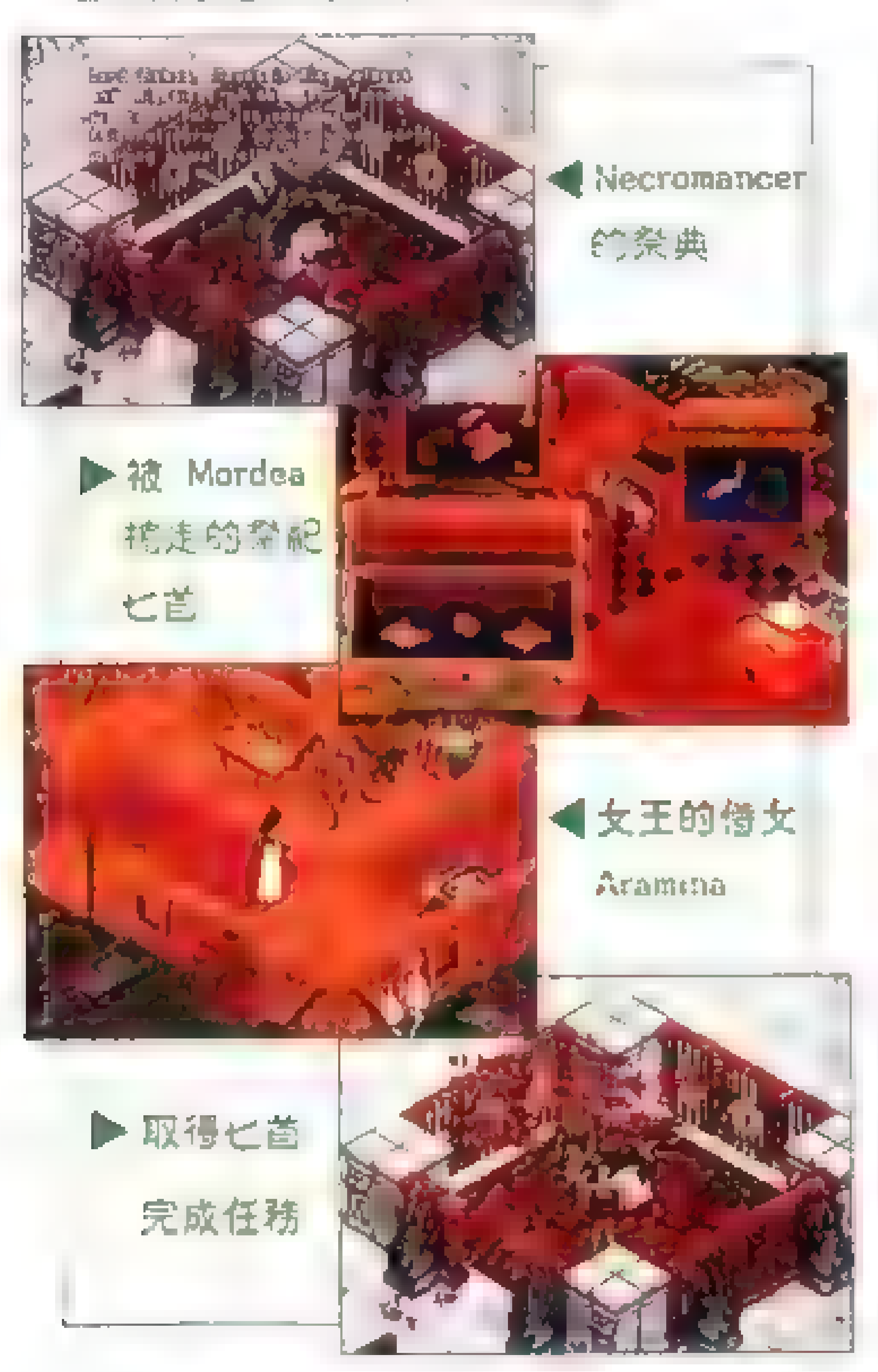
臨走前 Mythran 送給我一個傳送器和一罐藥水並說道：「我發現在我們的世界中有很多天然的傳送點，當你走近它時他就會被啓動，於是我製做了這個傳送器可以使你在這些傳送點間自由傳送。而這個藥水能治療你所有的病痛。這些就送給你當見面禮吧！」我向他道謝後照著他的話啓動他屋內的傳送點以便我以後可以再傳送到此。使用傳送器，我回到了 Tenebare 皇宮的頂樓，上次無意間被我啓動的傳送點。

死靈術師 Necromancer

我由東城門出城後，延著道路向北。通過北方的城門來到墓園，並在墓園中央找到了 Necromancer的屋子。我上了二樓，找到了 Lithos 和他的學生 Vividos。此時的 Lothian 臥病在床，我只好找他的學生要求引見 Lithos。和 Vividos 談話，他為我解說著山之王的神話和 Necromancer 的來龍去脈：「凡是決定學習地系法術的人，都要遵照 Lithos 所規定的禮儀生活，但是，現在我們的生活出了點問題－那個可惡的女魔頭Mordea 帶著一群守衛，把我們祭祀用的匕首搶走了。那是一把很重要的匕首，我們在很多的重要典禮中都要用到。使得我們很多的儀式都要經過她的同意才能舉行。但她對我們卻加了很多的限制，延誤了我們很多的活動。」「可惡的女魔頭？」Vividos 大概是我見過第一個不怕 Mordea 的人了。「我才不怕她呢！雖然加入我們的人很少，因為大部分的人無法忍受我們刻苦的修行生活。但，我們的研究還是十分被尊敬的。我們有地之神 Lithos 的保護，諒她也不敢對我們太過份。現在 Lothian 生了重病，我不能讓你打擾他。其實就算我讓你見他，他也未必有力氣開口和你說話。」看來 Lothian 已經是離死不遠了，「但是我有很重要的理由要見 Necromancer 呢！」我說著。「好吧！如果你能幫我去把我們的匕首偷回來，我也許可以幫助你。我本來可以自己去偷的，只是 Lothian 生病我現在必需隨侍在旁無法分身。你願意幫我嗎？」我想我別無選擇，只好答應。問明匕首的外觀後，我就回到皇宮裡去了。

既然要偷，我當然不會笨到去問Mordea她藏在哪裡，但這麼大的宮殿怎麼找起呢？我在皇宮中四處觀察，發覺Mordea的隨身侍女Aramina 看起來十分友善，應該是個可以信任的人。於是我試著和她談話，但Mordea一看到她正和我開話馬上斥責著她去做事。Aramina只好回頭說著：「我現在不能和你談話，如果你有事的話，在晚上 Blood Watch 我休息的時候到我的住所來吧！」於是我只要先找個地方休息，等到夜晚Blood Watch 時我在城東訓練場東南方找到她的住所，並向她詢問有關匕首的事。「匕首？我…我…我沒看過！」Aramina 看起來十分害怕，但她似乎並不善於說謊，她的眼神早已告訴我－她知道的。「妳確定？」「我…我…」Aramina 似乎有點猶豫。「我想Mordea有一個寶箱……」「妳是說匕首在寶箱裡面？」在我再的追問下。Aramina 的聲音有點顫抖：「不知道為什麼，我覺得我開始信任你了。但是我還是很害怕Mordea。」「妳不會有事的，我和你一樣痛恨Mordea，我保証我不會對其他人提起這件事。」在我多次保証後，Aramina 平靜了許多，並遞給我一把鑰匙：「這是Mordea給我保管的，她房間中寶箱的鑰匙。我曾經看過她把一個看起來很重要的東西放在裡面，是不是你要找的東西我就不知道了。」我謝過她之後馬上回到皇宮。

回到皇宮，等到早上Mordea用餐時，Aramina為我在餐廳故意拖延Mordea的時間，好讓我有足夠的時間潛入。我進入大殿，在西南邊時鐘旁的枕頭下面找到了Mordea房間的鑰匙。進入Mordea 的房間後用 Aramina 給我的鑰匙打開西北邊的密室，再用鑰匙打開寶箱，果然找到了 Vividos 所描述的匕首。拿了匕首，把一切恢復原狀，若無其事地離開皇宮，回到墓園。



◀ Necromancer 的祭典

▶ 被 Mordea 拿走的祭祀匕首

◀ 女王的侍女 Aramina

▶ 取得匕首 完成任務

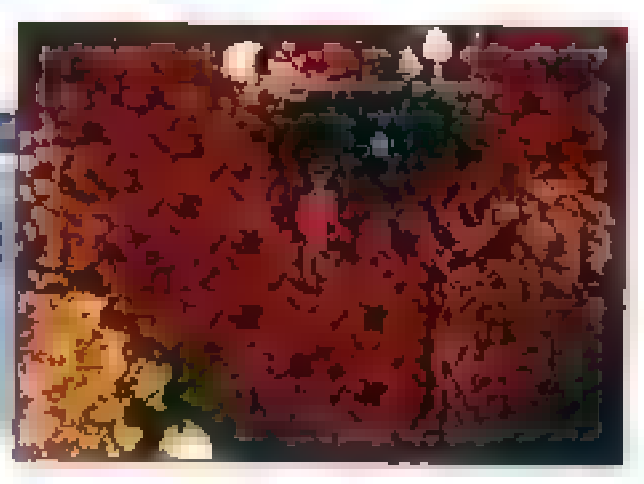
進屋子， Vividos 已經在門口等我了。而 Lothian 也躺在中央的祭壇上。我把匕首交給 Vividos， Vividos 說道：「你正好趕上時間，我們一場祭祀典禮就要開始了，當然我希望你能參加！」有幸能被邀請我自然沒有異議。Vividos 步步地教我各種禮儀，我照著他的指示，跪在祭壇前面和他一起祈禱。 Vividos 唸了些咒語，Lothian 也用他微弱的聲音祈禱著，最後 Vividos 拿出匕首，將 Lothian "祭祀" 給 Lithos。祭典結束後，我站起來， Vividos 對我說：「你不是要見 Necromancer 嗎？有問題就問吧！我就是。」「這算什麼？你謀殺了你的老師！」「沒錯！我是結束了他的生命，但不是謀殺。凡是身為Necromancer 的人在臨終前都必需將靈魂奉獻給山之王的，我只是送他一程罷了。」 Vividos 解釋著。或許是我對這個世界還不太了解吧！我也不再追問。「你說你是 Necromancer ？」「是的，在 Lothian 之後，我是唯一的傳人。理所當然是下一任的 Necromancer 。」「就算是吧！那麼你可以替我引見 Lithos 嗎？」「很抱歉，你不是我們的一員，我不能這麼做，不過我現在正想找個學生成為我的傳人，如果你願意加入我們的話，你當然就可以見到 Lithos 。」在這之前就早就聽說地系法術的強大力量，或許在離開之前我可以學些法術防身，於是我答應了。 Vividos 十分高興：「當然要成為 Necromancer 並不是那麼容易的，我現在給你一個任務，如果你完成了，我就會開始教你法術。」我點頭答應。「我給你的任務就是，要你去幫我找回Fallen Stick和 Executioner's Hood 就可以了，其實這個任務很簡單，Fallen Stick在城西的廢墟中可以找到，Executioner's Hood則在城東，離此地南方不遠的地方就可找到，這個任務可以幫助你先認識我們施法所用的素材。」看來是個十分簡單的任務。我接下任務後馬上往南方出發。

悲傷的宿命

向南，走進城門。在城中的郊區偏北的地方找到了 Vividos 所說的 Executioner's Hood，我採了幾棵帶著。再到城西，在西北邊找到一個由一個鬼守護著的廢墟。我看到廢墟旁的大樹下落下了些樹枝，想必就是 Vividos 所說的 Fallen Stick 了吧！我偷偷地撿了些後，火速離開以免被鬼發現。

▲西城通往北方廢墟的小徑

▲廢墟中的落木



▶地系法術的強力藥材 Executioner's Hood

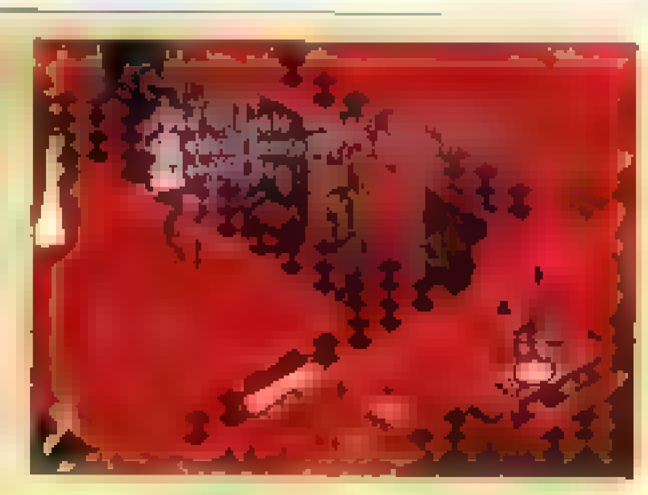
聖吉被攔下接受詰核

輕鬆地完成任務後，我正準備回去找 Vividos 。結果，在路上，我被東城門的守衛攔下。「喂！小子，等一下，有事情要問你，你最好老實回答！」我看他的語氣十分霸道，但我並不想和他們爭吵，只好耐著性子，「有事嗎？」「老實回答我的問題，你認識 Bentic 和 Devon 嗎？」「我是和他們談過話，怎麼了？」我回答著。「怎麼了？告訴你吧，Bentic 的在頭不久前成了給小神的祭品了，Devon 也已經入獄，我看也差不多…嘿嘿嘿。」「什麼！到底發生了什麼事？」「我沒有必要回答你的問題，我只是奉命調查你，現在沒事了，你快滾吧！不過我給你個建議—你如果不想惹禍上身的話，最好慎選你的朋友。」守衛冷笑幾聲走了。看來事情大了，Devon 有危險我怎能坐視不管呢？我立刻調頭回到皇宮。

我由皇宮西北方的樓梯到地牢，探望 Devon。Devon 十分高興我去看他，我問他到底發生什麼事，結果他竟然也什麼都不知道，無緣無故就被抓進來了。Devon 也請求我幫他調查事情的始末，我本來就是為此而來，對他的請求我當然答應了。回到大殿，我向Mordea旁邊的大臣Salkind詢問 Bentic 和 Devon 的罪狀。他只是敷衍我幾句，並說著他的工作只是幫Mordea記下所有被砍頭的人的記錄，對於定罪並不是他的事。我想再問下去大概也沒什麼用處，草草結束對話，離開了皇宮。我想著或許 Salkind 的筆記會有些線索，於是我往城東去潛入了 Salkind 位於 Aramina 住所東方的房子。在他的辦公桌上找到了他的記錄，在記錄中我找到了 Bentic 的罪狀，看來 Bentic的死和他的研究有關。當然我也知道 Bentic 的研究和 Devon 的身世有極大的關係。看來事情好像有點眉目了，Bentic 似乎發現了什麼結果，引來殺身之禍，但為什麼會波及 Devon 呢？在Salkind的記錄上記載著所有有關 Bentic 罪證的證物現在正被保存在牢獄中的證物室，我想那大概就是 Bentic 的研究結果吧！總之我有必要再到牢獄中看一次。

我利用晚上進入地牢，在牢房的東邊找到了一間小小的証物室。但在我四處搜尋之後我居然找不到有任何地方可以進入証物室。那他們是怎麼把証物放進去的呢？一定有密門，我想起了我曾經向 Mythran 買的密門術捲軸。我使用捲軸之後証物室西面的牆果然消失了，我進入証物，

▲潛入地牢探望好友



▲詢問 Devon 的罪狀

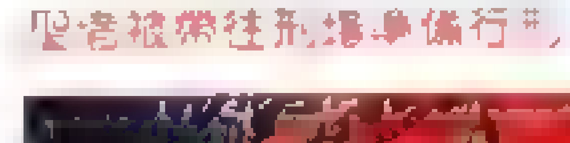
▲使用密門術打開密門

▲記載著Bentic罪狀的記錄簿

▲記載 Devon 身世之謎的資料

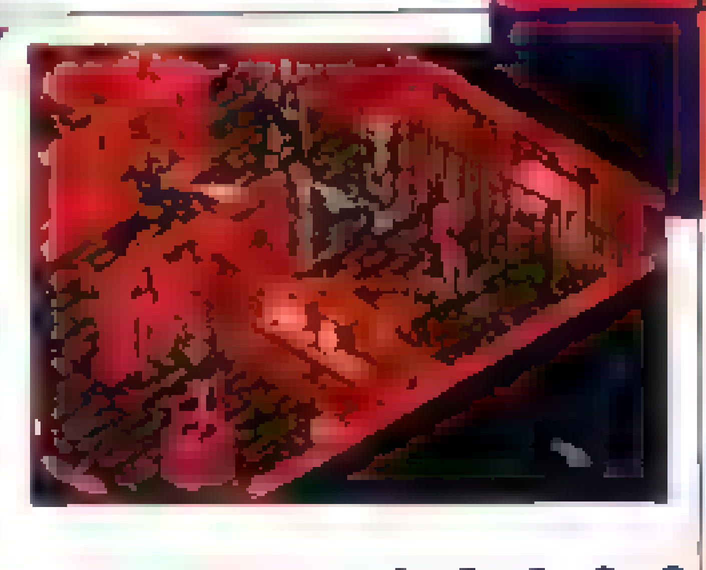
在裡面，我找到了Bentic的研究資料，上面記錄著：「Keldan因不知名的原因被迫和Celdia結婚。但Keldan早已和 Ariel 有婚約了，Keldan和Celdia結婚後 Arial 被送到一個漁村以打漁爲生，但這時 Ariel 已經懷有一個兒子了。而後來Keldan 和Celdia生的女兒Mordea成了後來王位和水神法術血統的繼承人。但Keldan生的兒子在先，在繼承權和法力上都應該比Mordea要高上許多。」我想起了上次和Bentic的對話，當然 Bentic在後來找到了Keldan的兒子，而他就是 Devon。那麼Devon這次入獄，想必就是Mordea要斬草除根，殺掉自己的親兄長。「眞是令人作嘔的女魔頭！」我暗暗咒罵著。沒想到我回頭一看，在門外已經站著四個守衛，看來我潛入地牢已經被發現了。我試著想逃出去，奈何雙拳難敵四手，我當場被捕。

第二天，我被帶往Devon的刑場，這時Devon也即將被斬首了。「報告！昨晚在地牢抓到潛入者一名。」守衛說著並粗魯地推了我一把。在場的人都轉頭過來，Devon看見我，嘆了口氣：「天哪！怎麼會是你？唉！我能說什麼呢？你來救我也要陪葬了。」Mordea說道：「潛入者是死刑，不用審判了，就在Devon之後就地正法吧！」Mordea正準備舉起了手。我冷冷地向Mordea說道：「妳很希望Devon快點死是嗎？」Mordea瞪了我一眼大喊：「即刻行刑！」Devon說著：「再見了朋友！我先走一步了。」我不能再猶豫了，立刻大叫著：「你們在幹什麼？Devon才是眞正的國王。你們想殺國王嗎？」眾人大驚，「住口！」侍衛長舉起長劍叫著。Mordea冷笑幾聲：「別理他，反正他快死了，他高興怎麼叫就讓他叫吧！」



聖者被帶往刑場準備行刑

法術大比拼！



聖者潛入失敗被捕

Devon對我說著：「現在已經不是開玩笑的時候，我從小在漁村長大，怎麼會是國王呢？」我又大叫著：「Devon你是的，你是Mordea同父異母的兄長呀！Bentic爲此已經犧牲他的生命了，你是有水系法術的血統的，你的法力比Mordea要高強得多，你爲何不試試看呢？」這Salkind叫道：「你在說謊！我把証據藏得好好的，你不可能看得到！」但是無巧不成書，眞象終於大白了。Salkind突然發覺他說錯話了，正後悔著他的粗心，但此時憤怒的Mordea拿出匕首，Salkind反倒最先成了水神的祭品。Mordea叫道：「立刻行刑！」此時眾人已不再服從她的命令了。Mordea見自己已經眾叛親離了，說道：「好吧！我就要看看誰才是眞正的繼承人。」Mordea招來數道閃電，擊倒眾人，我亦受到波及，只覺全身麻木動彈不得，只好靜靜地看著Mordea和Devon開始鬥法！。最後，果然Devon的法力更勝一籌，Mordea成了今天第一個祭品。此時我覺得身體好多了，站了起來。Devon向我道謝，但一切的變化實在太大了，他似乎有點無法接受：「我從一個漁夫變成了死刑犯，現在我又殺掉自己的妹妹而成爲新的國王，謝謝你，朋友，我為我的妹妹感到抱歉，但從現在開始Mordea的恐怖政權已經結束了，我想我現在所需要的是一次長時間的休息，再見了！」

我目送著Devon離去，心裡想著：「是的，他眞該好好的休息一下了。Devon從小在漁村長大，應該是最了解百姓疾苦的，我相信他會是個好國王……一定……。」

菜鳥船長 宇宙傳奇V 全攻略〔完〕

/羅 蘋

當她看起來快掉下去時，《將外套遞給她》，她便抓著我給的外套爬了

上去，也同時拉下了我的褲子……唉！倒楣！《使用通訊器》，等垂下一根綠色藤蔓時，《抓住藤蔓往上爬》，便回到了地面。於千鈞一髮之際，FLO及時的把我們傳送回艦。

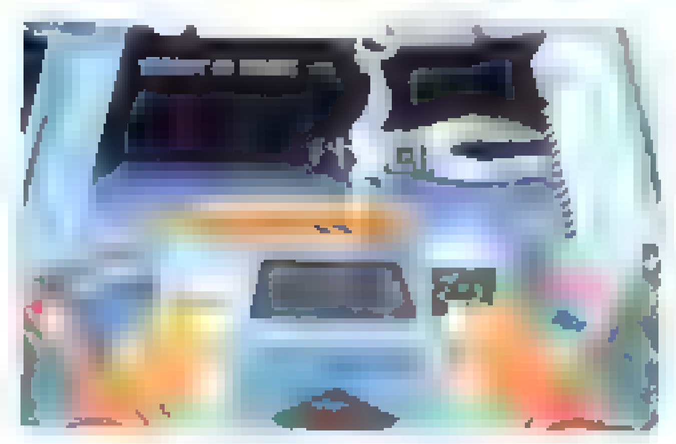
看著美女奄奄一息，心中實在難過。給了我一樣東西後，她

要求我把她放入冷凍室。開啟右方的冷凍室開關，當冷凍器出現後，我便打開蓋子，再小心的把她放入其中。用眼睛看，得到了放大圖形，再看看左下方，設定冷凍時間為10秒，啟動冷凍裝置，選 CRYO FREEZE。一會兒後，果然成功的抑制了可怕的變形過程，而她也成為 Goliath 的唯一倖免者。

回到艦橋，沒多久就被Goliath船攻擊，接上主螢幕後，沒想到其中的人竟是 Quirk！告訴DROOLE採取閃躲戰術（Evasive action），並《進入隕石區》（選1）。

終於暫時逃過了一劫。太空船似已受損不輕，Cliff到外面去修理，不料竟出了意外。唉！這老小子實在是意外不斷，真令人傷腦筋。趕快從機房中央的平台降至下層，操作右方的控制台，選擇"Pod rotation"。當螢幕中央的那台機器轉為上方時，即可進入。

我必須正確且迅速的駕駛這艘救難小艇以有限的飛行燃料救回Cliff。左手可控制前進、後退、往左、往右及停止（游標變成握拳狀時），右手可控制怪手的伸出，握緊及鬆開。中央的雷達內，紅點是Cliff所在的位置，綠點則是你的母船。



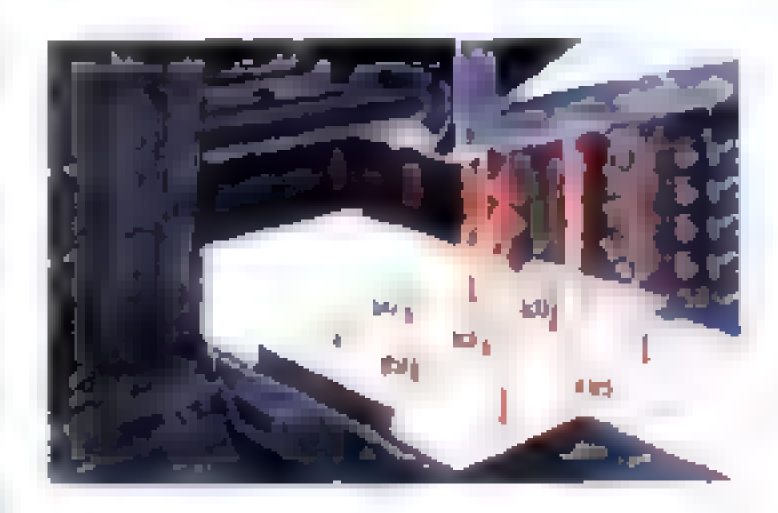
秘訣不難，先把紅色點調整在12點方向偏右（因怪手在

右方）,往前行直到Cliff已出現在螢幕上且很接近時,開始左右微調,當Cliff腰部出現綠色框框,且螢幕左上方有"Target in range"的字樣時,伸出怪手,然很用大拇指按下CLAW的按鈕,按第一次可把怪手張開,第二次再按便可把Cliff夾住。然後把雷達上的色點調整在十二點方向,往前直衝便可回到船上。如果因爲能源用光或氧氣耗盡,就只能成爲ET歷史上的一個流星奇觀了。

回到艦橋上,前往在太空站停駐的Clarox Ⅱ（41666）,失速常速後,《進入標準軌道》（Standard orbit）,傳送下去一探究竟吧!常常在想,要是船的女大使長得還像"變蠅人"中的女主角,只恨自己沒男主角那麼帥……。咦?艙內那來的蒼蠅?糟糕!小壞蛋……終於傳送到這個"晶ㄟ"的衣櫥內,看看自己……咦!怎麼手腳都是毛?我變成蒼蠅,蒼蠅變成我了!!

《飛到掉在地上的傳送器之左側》,突然一隻青蛙跳起來想吃我……。混亂間的吵雜聲透過傳送器引起了注意,《飛到通訊器上》,並告訴FLO我目前的困境。

直往左飛,看到左側山壁上有些怪怪的。從這個"電子磁卡插槽"飛入。喲!這就是電子鎖的內部結構呀!這些橘色光束殺不了我,但讓我了解了這個鎖的奧秘,並知道該如何造出破解的磁卡（參閱圖三）。注意當飛到(a)、(b)、(d)、(e)的位置時,①、②、③、④均有變化。往前飛吧!



哎呀!原來這就是禍禍的"基因實驗室"之本貌!飛到右下方的《電腦》上,看看他們在玩什麼把戲…。（注意在操作電腦時,必須"飛"過欲啓動之按鍵,而不能只停在上方）啓動RESTART按鍵。再啓動System鍵,將①、②、③個閥門都飛過一次。此時會跑出個Security鍵,啓動這個鍵。看看camera 1、camera 2、camera 3……發現Cliff和科學官已傳送下來。嗯!該是出去的時機了。啓動main menu鍵,看完活動記錄（activity log）後,啓動projects鍵。《看完整個PROJECTS後》,我又看看accounting,《發現》竟有大筆金額是用來賄賂Quirk……。

飛出洞外,我飛到Cliff身上求救,但他卻說找不到我原來的身體他就無能爲力

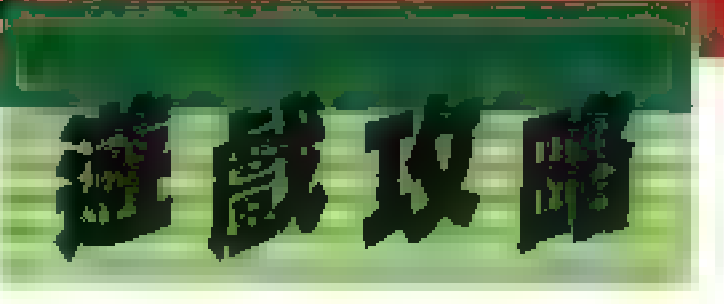
在Cliff和橋之間有一小丘,中間有水流。飛到小山之後,便可引Cliff找到藏在垃圾堆中蠅的身體。《飛到身體上》,Cliff輕易的恢復我原來身形。走到實驗外,科學官也恰好把我的通訊器修好拿下來還我。

《將釘孔器使用在身上那張卡（business chip）上》,參見圖三,釘成"X"形,亦即(a)、(b)、(c)、(d)、(e)之位置均要釘孔。完成之後,將卡插入而進入一探究竟。

走到樓梯底階,《拿取冰凍氣》（先開啓左方之開關）,往上[illegible]而去,門口[illegible]打開[illegible]回到外面。我告訴Cliff使低溫是中止變形過程的有效方法,但仍無法有逆向反應的效果,《告訴他回船上吧!》（Beam Back to the eureka）。

回到船上後,蚊子突然跳來跳去,我想了一下,靈機一動告訴Cliff我們可以手動方式讓細胞分化反向進行並利用傳送器重組Beatrice的DNA。（對話選4）

看看冷凍器看到放大圖後,再看左下角得到設定器的放大圖。設定十秒（選DEFROST）,然後啓動（START）。眼看著美人逐漸恢復血色,心中真有說不出的高興。解凍完成後,打開冷凍器把她放在傳送台上,Cliff會重組她的DNA。



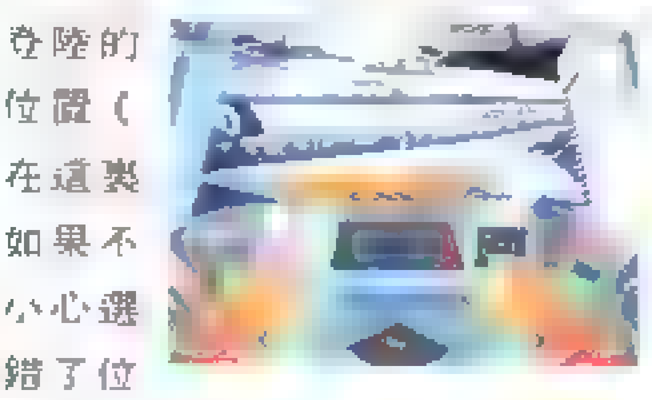
終於 Beatrice 恢復意識了！抱她回冷凍室休息一下吧！

和科學官談談。我了解到要解救Goliath船上的變形船員，必須親赴船內。回到艦橋，令 DROOLE 前往 81100 ，光速。恢復常速後，科學官立刻通知我再十秒Goliath的船體就會出現。按下座位右旁最左的綠色鈕，我命令升起護罩（ cloak ship）。

沒多久，Goliath船體已出現在主畫面上。Cliff 立刻通知我到傳送室有要事相告。到了

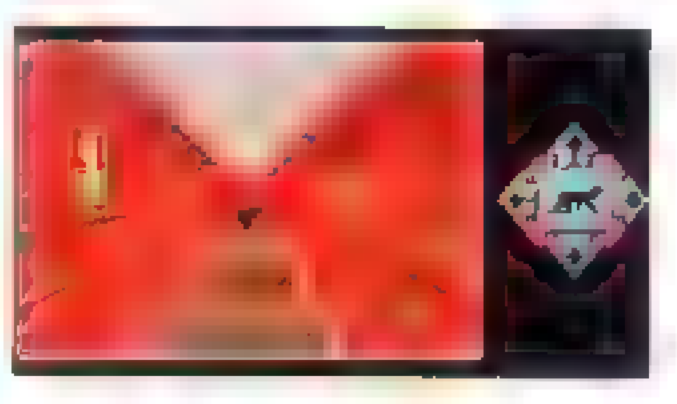
傳送室，他啟動空間投影，並告訴我經過掃瞄器偵測之後，有個區域有較少的變形船員活動，從此地區進入船艙較安全。接下來的動作相當重要，《我用眼睛看過投射影像上的每個區域》，Cliff 告訴了我大概在引擎偏右的部位最適合登艦。我將位置謹記在心後，走到地下層，登上了救難小艇（依照上次出去救 Cliff 的步驟進行）。（請先存檔）

由於剛才的位置我仔細的記住了，所以我輕易的選對了登陸的位置（在這裏如果不小心選錯了位置，我就會感染而變形，遊戲也就結束了）。按下右方紅色的按鈕，將艦體外牆露出。《[illegible]切割器將它割個大洞》，我便輕易的進入Goliath號了。（先存個檔）

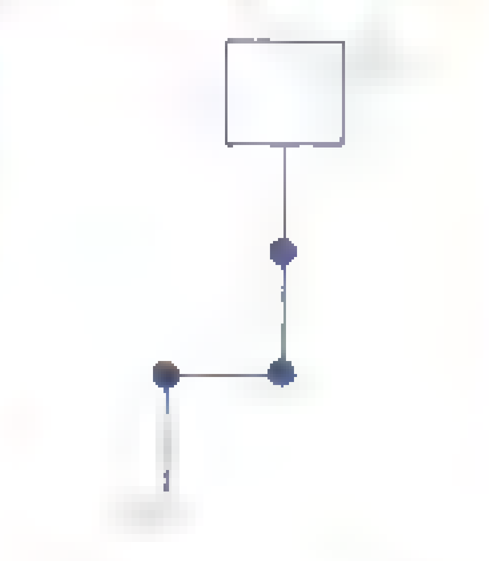


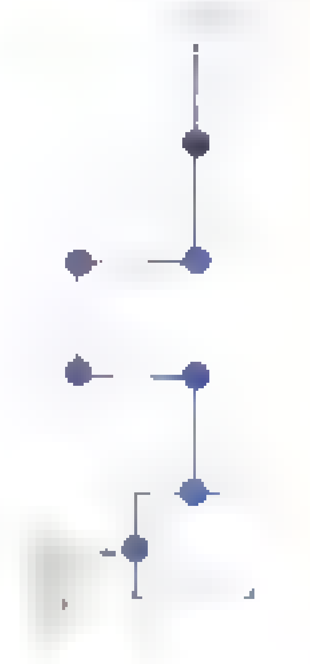
先等一陣子讓守衛巡邏一次後，我溜上中間的主電腦旁，用手觸一下右方的面板得到放大畫面。《把 WARP DISTRIBUTOR CAP 放入》，終於大功告成。（請在此處存檔）

再等守衛巡過一次後，溜回剛進來時的樓梯位置。再等守衛巡過一次剛出門回去時，立刻進入守衛進入的門。進入後，我趕緊《抓起地板上的通風欄》，鑽入通氣道中。



喔喔！迷宮來了！解法請見圖四。（在每一 Level ，出門後順樓梯向上爬，進入最頂層的小門。如果你發現從 Level 6 的門出去後，順樓梯往上爬被一亮亮的白色圓盤擋住，而進入小門後發現竟不是 Level 4 ，而是Level 5，表示你剛才爬樓梯的過程升降器有人在使用。出小門，你會發現白圓盤已消失，繼續上爬至頂，開啓的小門就是Level 4了，其他依此類推）。





註
S：開始處
每一黑點代表一個畫面
出門後往上爬進入最頂端之小門

千辛萬苦終於到了 Level 2 的出口。《拉下左牆上的開關》。很不幸被逮了上去，Quirk 正坐在椅子上盛氣凌人，並用言詞威脅恫嚇我。眼看情勢危急，千鈞一髮之際，科學官及時出現並用冷凍射

線將這些怪物冷凍起來。看來當時在秘密實驗室中順手牽羊的液態氮還正好派上用處。

快溜吧！Cliff 早就等在傳送室，並已將傳送光束做好了設定。我和科學官躲到掩蔽處

，《當所有人都進到畫面中央的紫色圓盤時，命令 Cliff 啟動》。

傳送光束將大家的基因重組，並均恢復了人形。咦？Quirk 呢？衝到左控室，只見Quirk 的小艇衝向懸浮在宇宙中的變形蟲體。《叫 FLO 告訴Cliff 將我傳送回船》（對話選第一項）。

趕緊回到艦橋，坐上艦長寶座。《命令 DROOLE 開火（Fire）》，並趕快再令他《啟動 RRS》。果然 RRS 成功的將這團黏答答的東西吸入，但不幸艦體已受感染，並且失去動力之中。

在此刻啟動自我毀滅裝置是唯一的選擇。《按下座位右下角最右方的紅色鈕，升起翅柱體後再按左鈕》，倒數計時便開始了。趕快衝到傳送室，將女特使從冷凍艙中搬出，兩人站到傳送台上，啟動……！唉！保險絲因負載過大而燒掉了。看來兩人都該滅絕了。

走回機房，鑽進右牆上的圓形開口，注意壁上有六個保險絲的通路狀況示意圖，黑色的就表示是有問題的那個。《拿下前排中央的保險絲，裝入好的保險絲》。

退回通道。變形蟲已侵入

，但我仍輕易的躍回傳送室，毫髮無損。離開前，我當然不會忘記曾幫了大忙的可愛蠍子。《拿取瓶中的蠍子》站上傳送台，我一聲令下，便和這艘船永別了。

大夥在 Goliath 號上，眼看

著太空中一陣強光，被變形蟲體所染的船已自爆成粉碎。拯救美女，拯救了宇宙，光彩的凱旋賦歸，有誰還敢再叫我是

上期勘誤訂正

■ P107 〔命令 DROOL 前往 2001 〕之會合點應訂正爲 20011

■ P107 之圖一應訂正爲

參見圖(1)先從畫面①的A處離開。到了畫面②，往右走，《用手把（a）處的樹枝折斷》。回到畫面①後，撿起樹枝，再從A離開。從B出來後，往右走，爬過樹枝（用行走游標），一直走到畫面③的最右側。《用樹枝打擊（f）處的香蕉，趁香蕉在搖晃時，趕快摘取一根香蕉》，等會有意想不到的用處喔！

準備工作完成後，從左方離開，回到畫面②。進入C，從D出來後進入E……。終於出現在懸崖頂上。此刻，殺手機器人也步步逼近……。從（d）跳到（e）（用行走游標），爬上（c）後《用樹枝撬鬆石塊》，只見衰落的石頭把機器人擋個正著……。

炎龍騎士團

攻·略·提·示·篇(下)

●L·Y·C

第十三章強襲海岸

	名稱	等級	裝備	個數
敵人	迪斯	LV 18	力之杖/祭司袍/魔導爆：3/爆龍炎：5	1
	大惡魔	LV 12	利爪/青色硬皮/烈擊彈：4	2
	惡魔	LV 10	利爪/硬皮/火流星：6	6
	妖術師	LV 12	釘頭鎚/巫師袍/魔導爆：2/狂雷怒：3	2
	魔法師	LV 10	釘頭鎚/巫師袍/狂雷怒：3	4
	高段僧侶	LV 12	釘頭鎚/僧侶袍/聖光彈：2/靈療術：3	4

【地點】修達海峽

【劇情】與魔法木筏前往神秘之塔，卻在上岸邊遇到迪斯為首的敵軍阻攔。

【[illegible]】消滅所有敵軍。

相當麻煩的關卡。所有人都被迫擠在木筏內，而敵方惡魔則從左右兩邊夾擊。如果想要硬衝上岸邊的話，很可能被在岸邊把守的法師炸得體無完膚。

先將較弱的部隊，如弓箭手等移入木筏中央，再利用紅武聖的高攻擊力，以及藍武聖的間接攻擊能力，儘快消滅靠近木筏的魔族。

岸邊的僧侶用聖光彈攻擊時，得選派生命力較高的戰士去抵擋，再利用法師的[illegible]，[illegible]，只要能將魔族全部殲滅，其它的就簡單得多了。

第十四章神秘之塔

	名稱	等級	裝備	個數
敵人	達克妮絲	LV 20	利爪/惡魔鎧甲/滅魂陣：3/爆龍炎：8	1
	大惡魔	LV 15	利爪/青色硬皮/烈擊彈：4	4
	惡魔	LV 10	利爪/硬皮/火流星：6	12
	魔戰士	LV 12	戰士劍/鎧甲/回復劑：1	4
	高段僧侶	LV 12	釘頭鎚/僧侶袍/聖光彈：2/靈療術：3	3
友軍	黑武聖	LV 15	聖劍/神聖胸鎧/回復劑：2	

【地點】塔拉山頂神秘之塔

【劇情】以傳送的方法進入神秘之塔後，發現留守的黑武聖被魔族所包圍。

【[illegible]】保護黑武聖，消滅所有敵軍。

一開始時，部隊被侷限在一小塊地區之中，周圍則被大群惡魔所包圍。雖然難度不低，不過有了上一關的作戰經驗，相信應該能夠應付得來。

本關的目的是援救黑武聖，不過在尚未攻擊到其附近的敵人之前，應該可以不必為他擔心。敵人的頭目是魔族的女王達克妮絲，雖然看來是女

的，但畢竟是大頭目級的魔王，千萬別小看她的戰鬥力。最好先設法消耗掉她的法術，再利用攻擊力較高的部隊進攻。

注意達克妮絲的生命力至少有五千以上，而且防禦力很高，所以要有長期戰的準備。

本關結束後，三武聖之一的黑武聖會加入。由於他本身的裝備也屬特殊裝備，所以不需再幫他購買裝備。

第十四／十五章黑龍王

	名稱	等級	裝　　備	個數
敵人	黑龍王	LV 18	黑龍劍／黑龍鎧甲／爆龍炎：4／再生術：4	1
	風之軍團長	LV 15	龍之槍／銀鎧甲／回復劑：2	1
	水之軍團長	LV 15	必殺劍／銀鎧甲／回復劑：2	1
	風之騎兵	LV 12	銀矛／鎧甲／回復劑：1	8
	水之戰士	LV 12	銀劍／鎧甲／回復劑：1	8
	狙擊手	LV 12	弩弓／鱗甲／回復劑：1	6
	大祭司	LV 12	法師杖／祭司袍／烈擊彈：4／靈療術：5	3

【地點】格菲迪城外

【劇情】雷特一行人抵達格菲迪城外時，發現黑龍王率軍等候。

【目的】消滅黑龍王以外的敵人／消滅所有敵軍

遊戲進行到這裡時，相信你的隊員應該大部份都已經轉職了；如果是這樣的話，那麼你的勝算會比較高。由於這一關是兩段分歧劇情的接連處，所以在此分別依照兩段劇情的進度來加以討論。

如果從第十三章山中隱士的關卡接續過來的話，你得避免將黑龍王擊倒；因為只要將黑龍王以外的其他敵人全消滅的話，戰役便算成功。

在戰役結束後，恢復正常的雷伊將會加入我方陣容。他所擁有的黑龍劍及黑龍鎧甲，其能力與雷特的炎龍裝備相當，所以可算是相當有力的助力。

如果從第十四章神秘之塔的關卡接續過來的話，你得消滅包括黑龍王在內的所有敵人。在武聖的協助之下，如果你的隊員能力已經到達足夠程度的話，應該會比另一段劇情更容易應付。

在過關之後，記得要購買爆雷法術給法師，這可是唯一有 2 格攻擊範圍的強力法術；雖然比爆龍炎的威力略弱，但其戰略價值可要高了許多。

第十五／十六章攻入皇宮

	名稱	等級	裝　　備	個數
敵人	萊卡斯	LV 18	戰神戟／銀鎧甲／回復劑：2	1
	禁衛軍騎兵	LV 12	銀矛／鎧甲／回復劑：1	20
	狙擊手	LV 12	弩弓／鱗甲／回復劑：1	8
	大祭司	LV 15	法師杖／祭司袍／爆龍炎：3／再生術：2	3

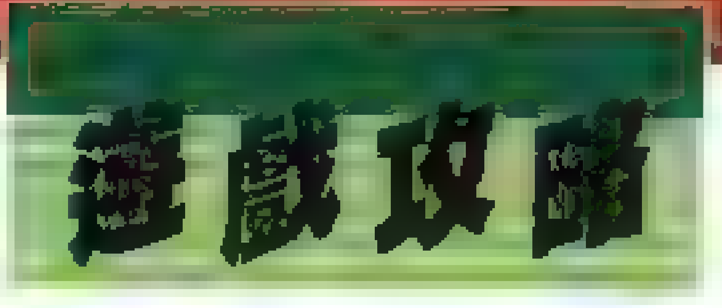
【地點】格菲迪城

【劇情】攻入城內時，發現萊卡斯率領著禁衛騎兵團阻攔。

【目的】消滅所有敵軍。

在第九關時逃走的萊卡斯，如今裝備著最強的戰神戟，並率領著 20 名的禁衛騎兵團把守皇宮大門。在開始時，騎兵團會立刻向雷特一行人衝來。

就一般而言，利用城門外的房屋街道，採取巷戰是比較正確的戰法。如果你認為隊伍的實力



已經足夠的話，也可以在城門處作戰，不過這樣風險性較高，而且一不小心，就會被城牆上的狙擊手射中。

在這裡好好地利用法師的轟雷落法術，可以用來對付洶湧而來的騎兵團，但是小心別被敵人反擊。

過關之後，可以在商店內買到戰神戟。這是騎兵的最強裝備，所以最好讓所有騎兵都各購買一把，不然往後就不會出現了。

[illegible]

	名稱	等級	裝　　備	個數
敵人	迪斯	LV 18	力之杖／祭司袍／滅魂碎：3／轟雷落：8	1
	禁衛軍戰士	LV 12	戰士劍／銀鎧甲／回復劑：1	12
	大祭司	LV 15	法師杖／祭司袍／爆龍炎：3／再生術：2	4
	妖術師	LV 12	法師杖／祭司袍／魔極霸：3／滅魂碎：2	4
	高段僧侶	LV 12	法師杖／僧侶袍／光箭術：4／再生術：3	4
	特遣隊	LV 15	弩弓／鱗甲／回復劑　1	7

【地點】皇宮內院

【勝利條件】擊敗迪斯並進入皇宮後，遇到迪斯率領的魔法軍團阻擋。

【[illegible]】消滅所有敵軍。

在這一關，由黑暗祭司迪斯把守著通往皇宮所有的人聯通道。以魔法師為主的敵人，最好的戰略，就是採取游兵戰術，可以較確實地消滅敵人。

在魔法師當中，擁有最強法術滅魂碎的妖術師，可說是最危險的敵人，最好在他尚未施法之前，就先派[illegible]解決他，要特別注意敵人法師的法術射程，[illegible]就可能被連續轟殺。

在這關[illegible]，可以在商店內買到[illegible]，是法師的最強武器，攻擊力[illegible]2倍[illegible]就算[illegible]用武器戰鬥，[illegible]購買，就看你自己的決定了。

第[illegible]軍決戰

	名稱	等級	裝　　備	個數
敵人	哈奇	LV 20	帝魔戟／帝魔鎧甲／回復劑：2	1
	禁衛隊長	LV 18	大地之劍／惡魔鎧甲／回復劑　2	1
	炎之軍團長	LV 15	戰神戟／銀鎧甲／回復劑：2	1
	地之軍團長	LV 15	必殺劍／重鎧甲／回復劑：2	1
	禁衛軍戰士	LV 12	必殺劍／銀鎧甲／回復劑：1	8
	炎之騎兵	LV 12	龍之槍／銀鎧甲／回復劑．1	8
	地之戰士	LV 12	戰士劍／重鎧甲／回復劑：1	8
	大祭司	LV 15	法師杖／祭司袍／轟雷落．3　再生術：3	4

【地點】皇宮大廳

【勝利條件】擊倒迪斯後，魔帝哈奇已經佈下空前強悍的軍力等候。

【[illegible]】擊敗魔帝哈奇，並消滅所有敵軍。

如果你所進行的，是有雷伊加入的第一段劇情，那麼就會在這一關做一個結束。如果你進行的，是有三武聖加入的第二段劇情，那麼在通過本關之後，你就會遇到幕後真正的主使者。

以哈奇為首的敵人戰力，可說是空前強大；尤其是率領禁衛軍守護哈奇的禁衛隊長，更是倍

次於哈奇的第二強手，所以最好也把他當做頭目來戰鬥。如果隊伍內有雷伊的話，就可以用炎龍劍及黑龍劍來進行遠程攻擊。要是三武聖的話，最好再利用遠程的弓箭及法術來攻擊他。

最後在圍攻哈奇前，記得設法將他堵在王座上，否則他一衝出來的話，帶魔氣的遠程攻擊，會讓你防不勝防。只要哈奇無法離開王座，你就可以安心地利用騎士、弓箭手及法師一起攻擊；哈奇的生命雖然在一萬兩千左右，但只要你能夠支撐得下去，一定可以擊倒他。

第十九章 禁地

	名稱	等級	裝　　備	個數
敵人	達克妮絲	LV 20	利爪／惡魔鎧甲／滅魂碎：3／爆龍炎：8	1
	大惡魔	LV 15	利爪／青色硬皮／烈擊彈：4	8
	惡魔	LV 12	利爪／硬皮／火流星：6	10
	殭屍兵	LV 12	必殺劍／重鎧甲	3
	惡魔神官	LV 15	力之杖／祭司袍／轟雷落：3／再生術：3	8

【地點】暴雷禁地

【劇情】為阻止達克妮絲的企圖，雷特一行人進入魔宮禁地。

【[illegible]】消滅所有敵軍。

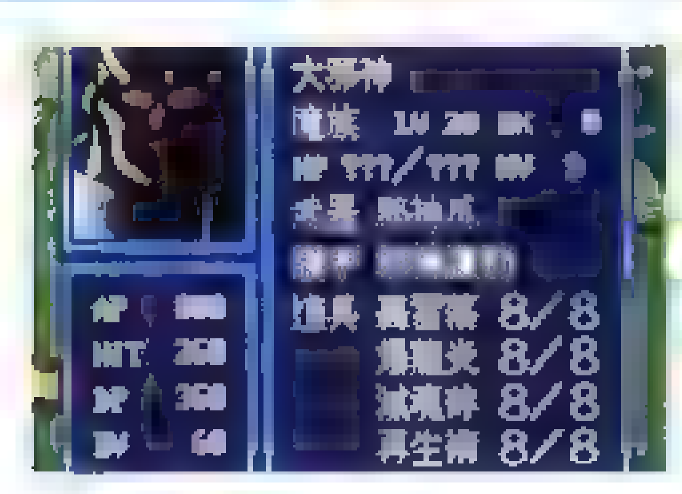
如果你進行的，是三武聖加入隊伍的劇情，那麼你將會繼續向最後的魔族挑戰。而這次除了以魔族為主之外，還有攻擊力很強的僵屍兵，但由於所在的地點比較分散，因而容易各個擊破。

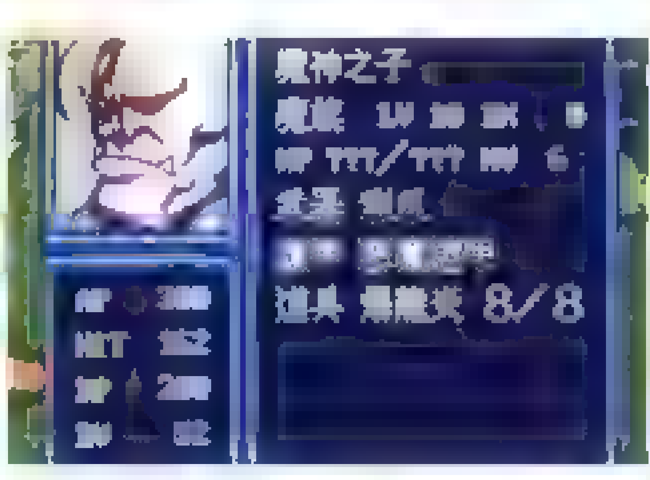
注意！如果是在狹窄的地形前進，最好安排好部隊移動的先後順序，讓戰鬥力較強的在前，較弱的殿後，不然會無法順利地前進。

過關之後，雷特將會得到最強的炎龍劍。雖然有三武聖的協助，但是在最後的商店，最好把所有的錢，用來購買最有利的裝備或法術。

第二十章 封印

	名稱	等級	裝　　備	個數
敵人	大邪神	LV 20	邪神爪／邪神鎧甲／轟雷落：8／爆龍炎：8／滅魂碎：8／再生術：8	1
	魔神之子	LV 18	利爪／惡魔鎧甲／爆龍炎：8	3
	大惡魔	LV 15	利爪／青色硬皮／烈擊彈：6	12
	惡魔	LV 12	利爪／硬皮／火流星：8	12
	魔人	LV 15	利爪／硬皮／聖光彈：8／再生術：8	4





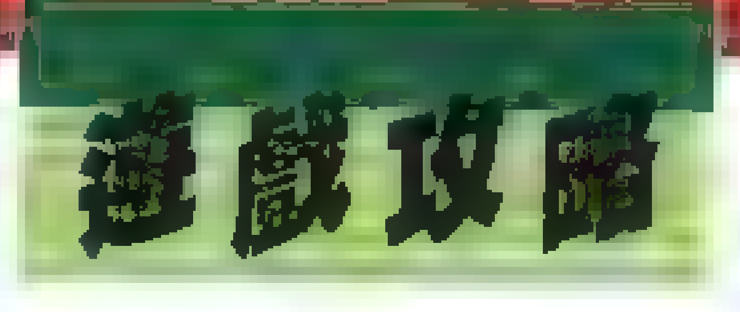
【地點】亞姆山頂

【劇情】到達大邪神封印所在時，發現大邪神已經復活，並將雷特一行人移到魔界深處。

【[illegible]】擊倒大邪神，且三武聖需要全無陣亡。

這是遊戲的最後一役，敵人是被封印了許久之後，再度解除了封印，號稱魔族中最強者的大邪神。為了徹底殲滅隊伍，大邪神將所有人傳到魔界的最深處—虛空界，並打算親自率軍來消滅隊伍。

在剛開始的時候，從各方向包圍而來的一般魔族，可說是相當容易解決，但面對相當於魔王級的魔神之子時，可要有長期戰的準備，他們的戰鬥能力可不遜於達克妮絲。



如果你能擊倒把守要點的魔神之子之後，就得開始向大邪神及護衛的魔人挑戰。在這裡你得利用三武聖的高生命力，先將他們的法術消耗掉。但要小心別讓大邪神的滅魂碎及魔人的聖光彈同時擊中，其破壞力可是高達一千以上的

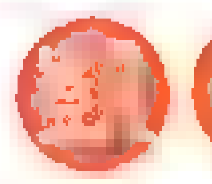
先將魔人完全消滅，然後再開始向大邪神進行圍攻。雖然大邪神的法力已消耗殆盡，但是其高達八百的攻擊力，仍然足以將大部份隊員一擊斃命。所以利用三武聖及雷特進行正面攻擊，再讓法師隨時幫他們補充體力；其他隊員則最好用遠程攻擊來支援。大邪神的生命力將近兩萬點，不過只要你能夠支撐得下去，一定可以擊倒大邪神，並回復世界的和平。

特殊武器、防具及物品的簡單資料

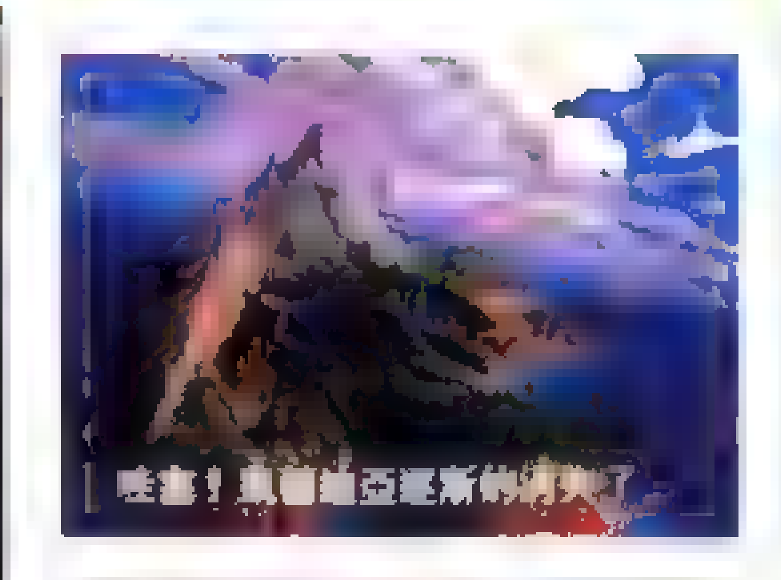
名稱	攻擊力	命中率	攻擊範圍
妖刀村正	320	90 %	1
紫青雙劍	280	100 %	2
聖劍	300	120 %	1
炎龍劍	400	120 %	3
黑龍劍	400	120 %	3
利爪	200	80 %	1
帝魔戟	360	150	3
邪神爪	500	150 %	2

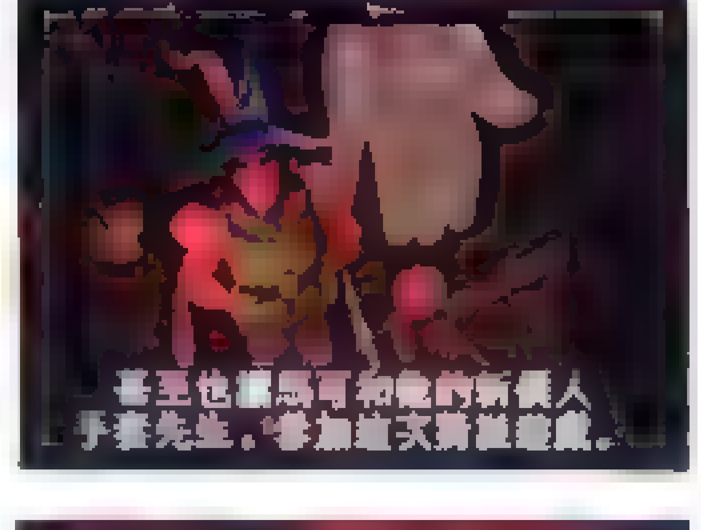
名稱	防禦力	耐久度（生命力）	閃避率
武者鎧甲	80	1200	20
飛仙袍	100	1500	10
神聖胸鎧	70	1000	5
炎龍鎧甲	120	800	20
黑龍鎧甲	120	800	20
硬皮	50	400	0
青色硬皮	80	640	0
惡魔鎧甲	100	5000	20
帝魔鎧甲	100	12000	25
邪神鎧甲	150	18000	40

名稱	作用	價格
神聖之水	回復生命力999點	1000



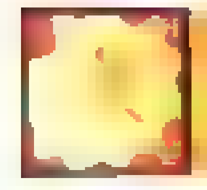
完全攻略





不可思議地！一塊塊的石頭不見了，一株株的大樹消失了，凱蘭迪亞裡的事事物物正一點一滴地毀滅！每一個人都爲此恐慌不已，魔法師們翻遍了所有的書籍也無法解決這個世紀大危機！最後，這些黔驢技窮的魔法師們，只好請馬可和他的新僕人手套先生一同來共商大計，很幸運地，手套先生曾經歷過這種大災難，它指出，要使凱蘭迪亞免於毀滅，就必須取得地心世界的船錨石，而最年輕的魔法師珊西亞，則被挑選爲此任務的最佳人選，一連串的冒險故事就此展開，遊戲也就正式登場囉！

/ 哈庫那・瑪塔塔

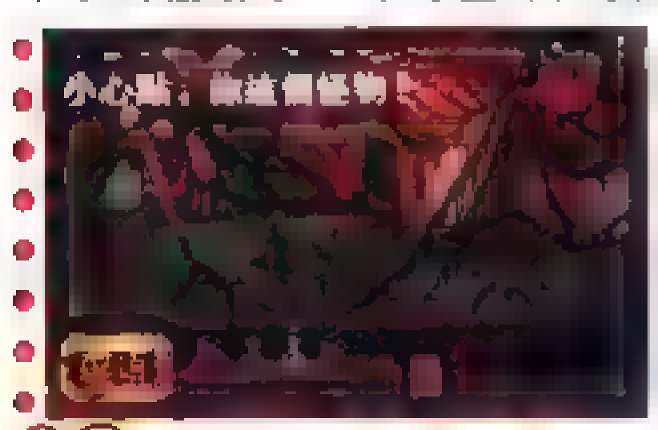


A (1)撿起被覆蓋在紫色地毯下的水瓶。

(2)拿取破瓶子旁的藍莓。

(3)取出櫃子最下層的空瓶。

(4)拿到此三樣物品後，丟下小精靈看家，即可往外出發。



比[illegible]，害我[illegible]！

B (1)拾起地上的藍莓，找池中怪物出口氣，害珊西亞遭小偷。

D (1)從一株剩下半截的樹幹取出魔法書。

E (1)由腳邊怪樹折下一小節扭動的樹枝再從左上方地面拔出洋蔥。

F (1)和布魯斯談話。

G (1)取下左方樹上鳥巢裡的羽毛。

H (1)拿起水瓶倒在紅色的火焰上，再往池裡裝水分別將火焰澆熄。

(2)取下發光的火焰。

I (1)拿下箱子上的植物肥料和赫伯桌上的空瓶。

(2) 右下角的板凳別錯[illegible]。

J (1)將右邊搖搖欲墜的大樹推倒，從骷髏手中拿起骷[illegible]髏。

K (1)用羽毛在鱷魚身上搔癢，再用空瓶裝入鱷魚鱷的眼淚。

(2)在背後的樹洞裡取出一個小露營鍋，這就是往後混

遊戲攻略

合各種物品，製作魔法藥水的容器，以後稱此爲魔法鍋。

L (1)撿起小徑盡頭的硫磺石。

(2)使用空瓶在硫磺泉上方，即可裝滿熱水。

(3)製作沼澤之蛇的藥水，需要以下物品：

1：扭動的樹枝
2：硫磺石
3：小板凳
4：爬蟲類（鱷魚）的眼淚
5：洋蔥
6：熱水

將物品一一放入魔法鍋中，製成後用空瓶盛起沼澤之蛇藥劑。

(4)藥水最好在此製作，走到別處熱水冷卻後會失效。

N (1)與馬可及手畫先生講話，但是得不到幫助。

O (1)此時請玩家務必將遊戲存檔，因爲接下來一連串的動作很容易失誤。

(2)首先把藍莓給樹上的任一隻螢火蟲，如此螢火蟲會依序奏出音樂及顯示他們身上的顏色，現在請將螢火蟲身上一一出現的顏色順序記下來。

(3)如果你第一次沒能來得及記下這個顏色順序，就再LOAD一次你剛存的遊戲進度，直到你記錄成功爲止。你將在後面的遊戲裡用到這個顏色順序，所以千萬不要忽略這個動作。

(4)螢火蟲的顏色排列位置如下：

藍
紫　　綠
橘　紅　黃　靛

P (1)到老鼠跟前喝下沼澤之蛇藥水即可嚇跑牠。（也可以放在地上施展，效果將會不同）

Q (1)在骷髏頭的牙齒上，依序敲出螢火蟲之樹的顏色或聲音的順序。

(2)骷髏頭的牙齒顏色排列位置如下：

綠色　紫色　　橘色
藍色　紅色　黃色　靛色

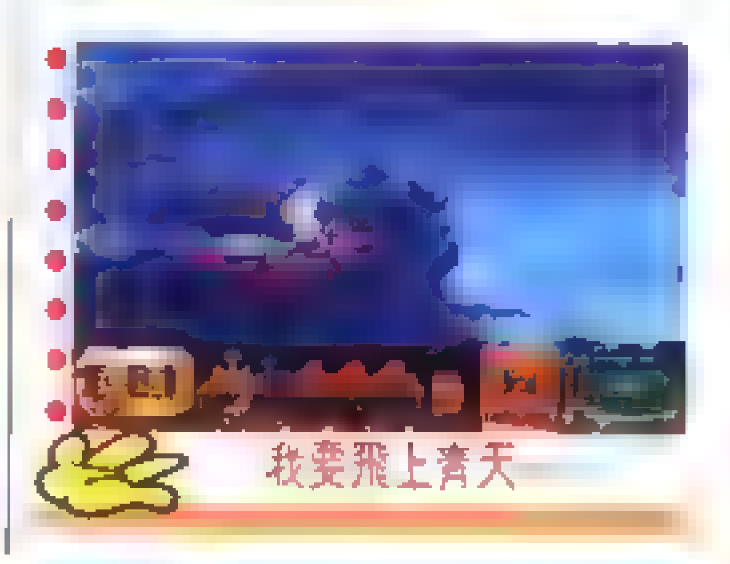
(3)使用骷髏鑰匙打開寶箱，取出鍊金魔杖及發霉的乳酪。

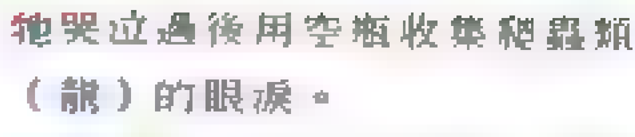
M (1)把乳酪給釣客，等他們釣到魚後，就會將船開到碼頭停泊。

D (1)將植物的肥料餵給在下方的雜草怪，救出馬可。

C (1)撿起船錨，用煉金魔杖將船錨變成黃金船錨。

F (1)和火龍交談，幫牠找回遺失的四封信件（分處於J、L、O及B），全數交給牠後即可離開此地。


我要飛上青天



- I 醉龍酒吧內
- H 小巷
- O 牢房
- J 商店
- A 牧草地
- F 城門外
- G 城門內
- K 街道上
- L 峽道
- M 峽道
- N 懷疑祭壇
- C 水車
- B 農夫的牧屋外
- D 菜園
- E 地窖內
- P 碼頭

A (1)撿起地上的信及乾草堆中的空瓶。
(2)從左邊田中拔起小麥。

B (1)拿起農夫背後的一瓶醋。
(2)拿起地上的盛水小碗，跟農夫說話。

C (1)取下水車輪上的木棒，使水車開始轉動。
(2)轉動地上的水管活門，使水能流到田中。

D (1)拾起塊金魔杖，使用鏈鎖水管灌溉菜園。
(2)拔取生菜和小蘿蔔。

A (1)用空瓶將草堆出現的鬼裝入。

D (1)使用瓶裝鬼魂在稻草人身上。

A (1)用空瓶在羊的身上擠些羊奶。

B (1)打開屋舍旁的地窖門並進入。

E (1)拿下牆上的四個馬蹄鐵及剪刀。
(2)將羊奶倒入快速乳酪製造機裡，壓下機器上的木桿以製成乳酪。

C (1)在水車發出電流處使用開口朝下的馬蹄鐵充磁，可得到磁鐵。
(2)製作三明治法術：
1 ：小麥粉末（將小麥放進磨粉機，再用盛水小碗盛起小麥粉末。）
2 ：芥末（將小蘿蔔放進磨粉機，用盛水小碗盛起蘿蔔粉末，再加點醋即成）
3 ：生菜
4 ：乳酪
(3)製成後用空瓶裝起三明治藥劑，使用藥劑即可取出三明治。

B (1)將盛水小碗還給小龍，再撿起來戲弄牠一下，待牠哭泣過後用空瓶收集爬蟲類（龍）的眼淚。

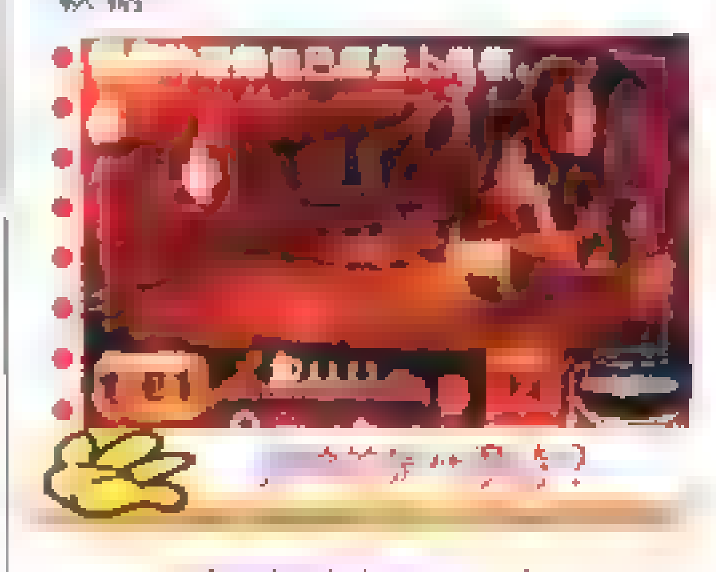
F (1)把三明治給守衛，趁機溜進城門。

G (1)取下海馬噴泉嘴部的木棍。

H (1)依序鍵入同樣的顏色順序在牆上的音樂鈴即可開門，音樂鈴的顏色排列位置如下：

藍色
黃色
綠色
紅色
橘色
紫色
靛色

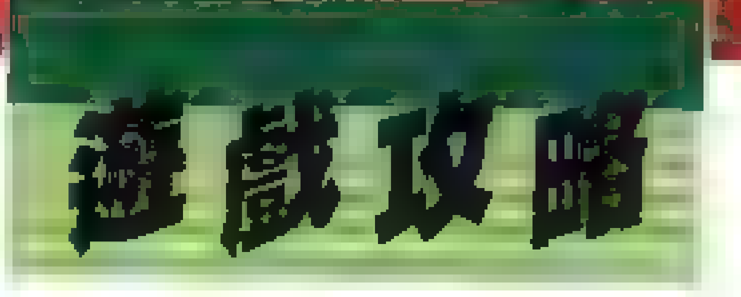
I (1)拿起桌上的酒杯到右上方的桶子裝些麥根沙士。
(2)從左下角的桶子裡拿塊軟糖。



(3)暫時還出不了門，得到蘑菇台上睡一下後始可離開。

K (1)撿起地上的空瓶和羊皮紙，將羊皮紙裝入魔法書。
(2)用磁鐵吸起木板橋下發亮的鑰匙。

L (1)從兔子左下方的泥巴坑洞取出軟泥巴，塗在兔子雕像的腳取得兔腳印。
(2)製作甦醒溶液：
1 ：兔子的腳印



2　：馬蹄鐵（缺口朝上）

3　：甜酸醬（倒點醋在盛水小碗，再加上麥根沙士或軟糖即成。）

4　：爬蟲類（龍）的眼淚。

製成甦醒溶液後先裝入兩個空瓶，魔法鍋暫勿沖掉。

M (1)使用木棍綁繩子盪過對岸。

N 1 將甦醒溶液擺在祭台上，可變成甦醒藥劑。

K (1)將甦醒藥劑給警長服下。（再裝一瓶甦醒溶液到懷疑祭壇變成甦醒藥劑。）

O (1)與馬可說話，用鑰匙開牢房（右邊鎖孔）。

(2)嘗試用磁鐵吸取窗下的鑰匙。

(3)從牢裡地上撿起繩子，配合馬可的鉤子製成釣魚鉤，拋向窗外釣魚。

(4)從魚嘴裡取出鑰匙，打開兩道牢門。

J (1)將甦醒溶劑給店員服用並試著求他……。

I (1)酒吧裡正上演一幕打架秀，試著去拉開稻草人……；待壯漢被一拳打落金牙後，先用煉金魔杖把金牙變成鉛牙再撿起來。

C (1)將鉛牙放進磨粉機壓成鉛幣，再用煉金魔杖把鉛幣變成金幣。

(2)可以拿金幣跟小巷的八爪魚賭賭運氣，不過勝算不大就是。

(3)不賭錢就重複 I 和 C 兩個動作，直到取得三枚金幣為止。

J (1)把三枚金幣給店員以買得船票。

P (1)先給船長服下甦醒藥劑，再將船票給他。

(2)啓航後趕緊將磁鐵放進船舵旁的繩圈裡以改變航向，駛往火山島。

(3)若不幸到達荞末島，可別隨處亂逛，在船上走走即可，否則會變成食人族美味的料理。

(4)待重新啓航時，記得磁鐵就好……。

A (1)抵達處。

B (1)撿起大石頭。

D (1)用兩只海星換一本皮質小冊。

P 1 跟老婦人說話，獲贈羽毛筆。

(2)撿起大石頭及空瓶。

O (1)用空瓶在熱空氣孔上裝滿熱空氣。

2)製作飛行鞋藥劑：

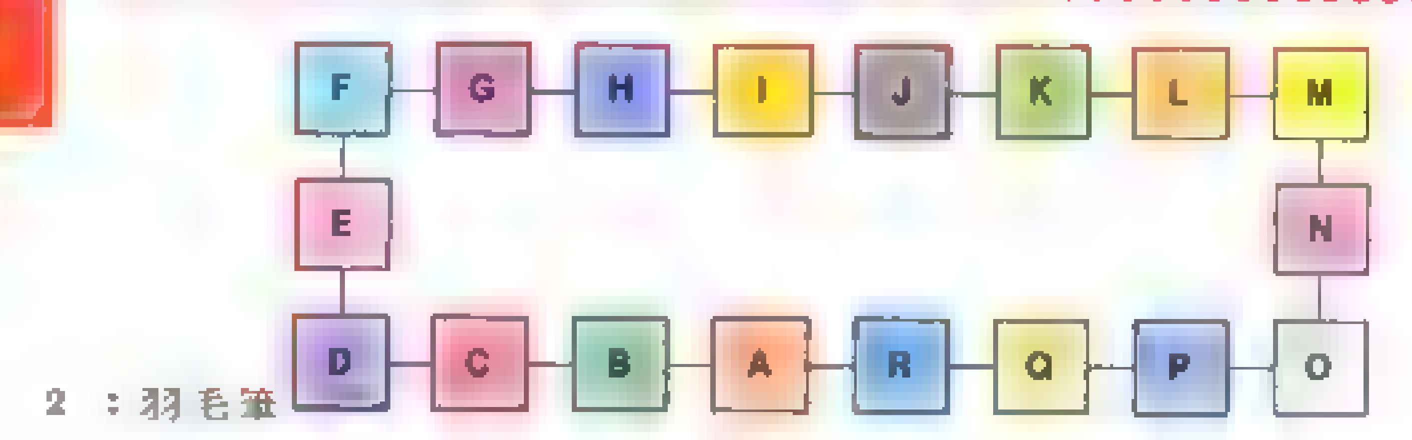
1　：皮質小冊

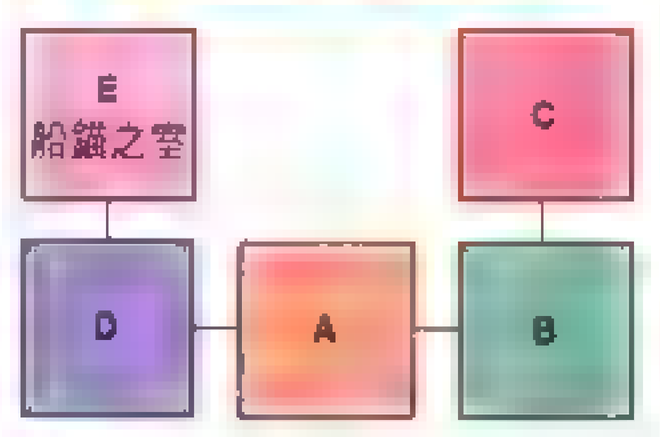
2　：羽毛筆

3　：熱空氣

(3)使用飛行鞋藥劑即可取出飛行鞋，穿上後在岩漿上也可健步如飛，永保平安。

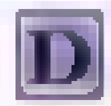
(4)四處逛逛，直到遇見潔西卡並聽到她說出「通氣孔與石塊」的訊息後，由熱空氣孔跳入直達地心世界。





A (1)撿起大石頭。

B (1)撿起大石頭，壓在岩漿的排氣孔上。



(3)用木棍向著對面的小龍丟一次，趕緊站到岩漿的排氣孔往上摘取玩具熊眼。

D (1)撿起大石頭及空瓶。

B (1)製作熊寶寶藥劑。

(2)撿起木棍，從水晶棕櫚樹取下水晶絨毛。

C (1)撿起大石頭，壓在台階旁的岩漿排氣孔上。

(2)撿起台階上的L形鉛塊。

1 ：水晶絨毛

2 ：玩具熊眼

3 ：金塊（用鍊金魔杖將心型鉛塊變成。）

(2)使用熊寶寶藥劑以取得玩具熊。

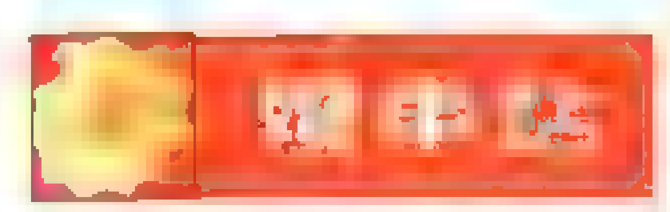
(3)跳到大龍背上以取得破布。

D (1)當大龍面向鐵門時（如果沒有，就在D和A間來回多走幾趟。）走到鐵門前用破布誘引牠撞開鐵門。

E (1)撿起羊皮紙裝進魔法書裡。

(2)用大石頭把岩漿的排氣孔堵住。

D (1)用大石頭堵住排氣孔，站到岩漿噴口上，藉著火山爆發的威力衝上天。



A (1)從掉落的洞裡搜出空瓶。

(2)撿取松果。

B (1)拿走小樹枝及石頭上的青苔，再拿一次青苔。

(2)撿起青苔下滾動的圓石。

(3)跟鐵甲武士交談，在雪地上拿取雪球。

(4)由武士旁邊的樹洞裡取出胡桃。

A (1)將小樹枝放在燧石上，利用滾動的圓石與之摩擦生火後，小樹枝會燒成木炭。

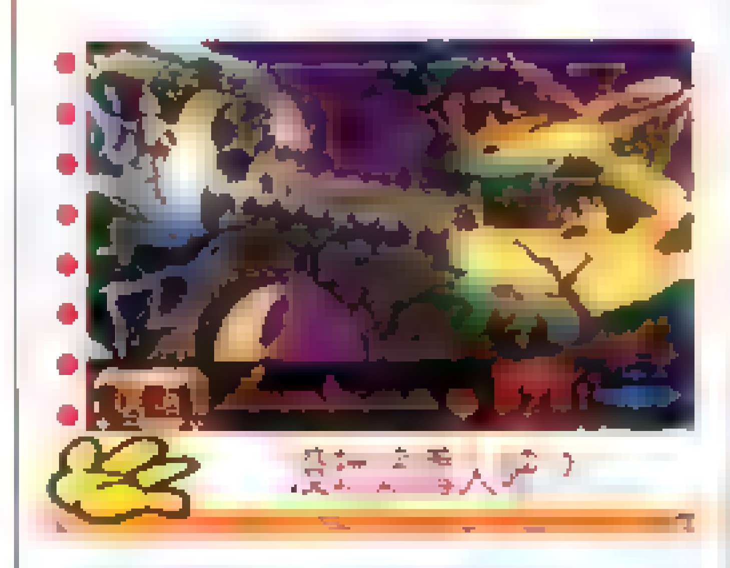
(2)製作一般雪人藥劑：

1 ：雪球

2 ：木炭

3 ．青苔

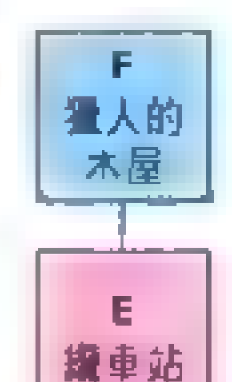
製成後用空瓶盛起。

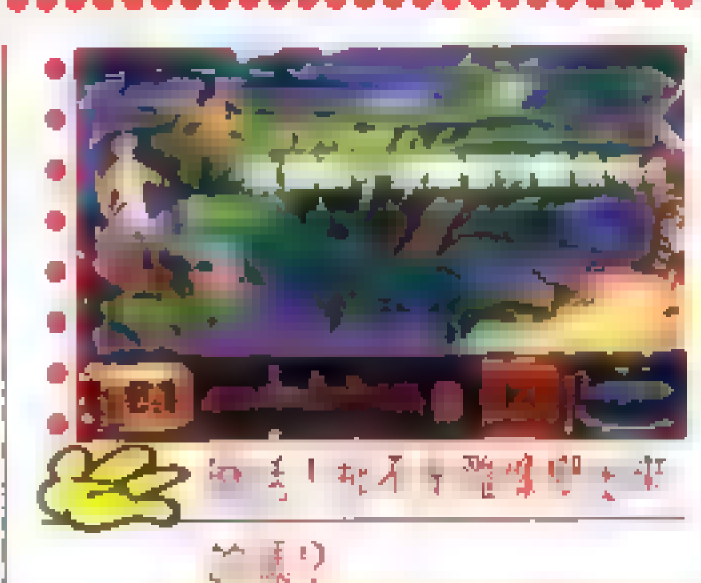


B (1)到武士面前使用雪人藥劑以便支開他。

C (1)從雕像旁的小樹上拿取橡實。

(2)在雕像上使用鍊金魔杖變出箱子，自箱內拿出玩具鼓及捕獸器。





(3)將捕獸器送給正在追趕雙胞胎的人，並與他們朋友。

A (1)將玩具鼓使用在一棵樹的樹身上。

D (1)把松果，橡實及胡桃都送給看守纜車的松鼠。

(2)待牠走後，將滾動的圓石放入大轉輪中，再俟機跳進纜車內。

E (1)拿下窗戶的雞毛撢子。

(2)雪地上拿取雪塊。

F (1)拿取地上的砲彈和架子上的空瓶。

(2)在牛頭標本上取下麝香。

E (1)使用煉金魔杖將砲彈變成黃金砲彈，送給站著的媽媽。

(2)趁這位媽媽注意力分散時，趕快搶走小孩手中的棒棒糖。

(3)製作化身雪人藥劑：

1 ：雪塊

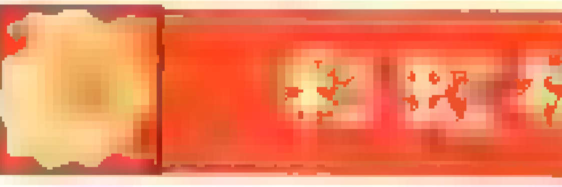
2 ：麝香

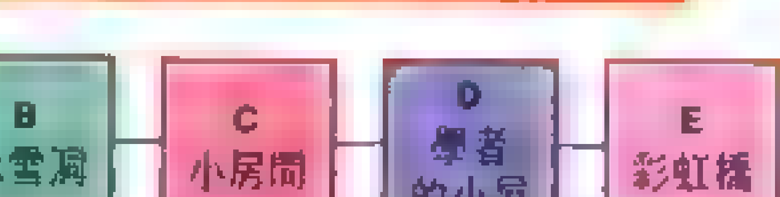
3 ：雞毛撢子

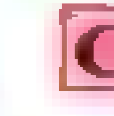
4 ：棒棒糖

用空瓶盛起化身雪人藥劑並喝下它。

F (1)經歷一段「驚遇」……







A (1)拿取糖果、架子上的空瓶、枕頭中的羽毛及鏡子下方的科隆香水。

B (1)折斷地上的一根冰柱。

(2)再做一份化身雪人藥劑：

1 ：冰柱

2 ：糖果

3 ：羽毛

4 ：科隆香水

以空瓶裝一份藥劑，別貪嘴。

(3)利用冰柱往冰壁攀爬……

(4)將化身雪人藥劑給掉下來的登山人喝下……。

(5)用冰柱爬上冰壁。

數數看有沒有七種顏色

C (1)進入彩虹之屋。

D (1)必須調配出七種不同顏色的藥劑。

(2)調配出各個顏色的藥劑之後，分別用空瓶盛起倒進樹上的瓶子試試，如果倒入後無法再取出，即表示所倒入的瓶子是正確的。

(3)在調配任一份新藥劑之前，確認魔法鍋已沖乾淨……要有抽水馬桶的聲音！

(4)萬一調配過程中有失誤，將水沖掉重新來過即可。

(5) Ⅰ紅色藥劑：

1 ：皮質小冊

2 ：熱空氣

3 ：羽毛（或羽毛筆）

Ⅱ橘色藥劑：

1 ：芥茉（小蘿蔔粉末加醋）

2 ：乳酪

3 ：生菜

4 ：小麥粉末

Ⅲ黃色藥劑：

1 ：雪球（或冰柱）

2 ：麝香

3 ：棒棒糖

4 ：羽毛（或羽毛筆）

Ⅳ藍色藥劑：

1 ：玩具熊眼

2 ：水晶絨毛

3 ：金塊（用煉金魔杖將心型鉛塊變成）

Ⅴ綠色藥劑：

1 ：扭動的樹枝

2 ：硫磺石

3 ：爬蟲類的眼淚

4 ：家具（小板凳）

5 ：洋蔥

6 ：熱水

Ⅵ靛藍色藥劑：

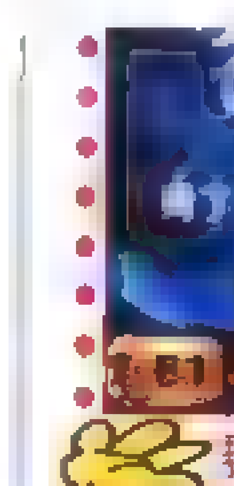
1 ：藍莓

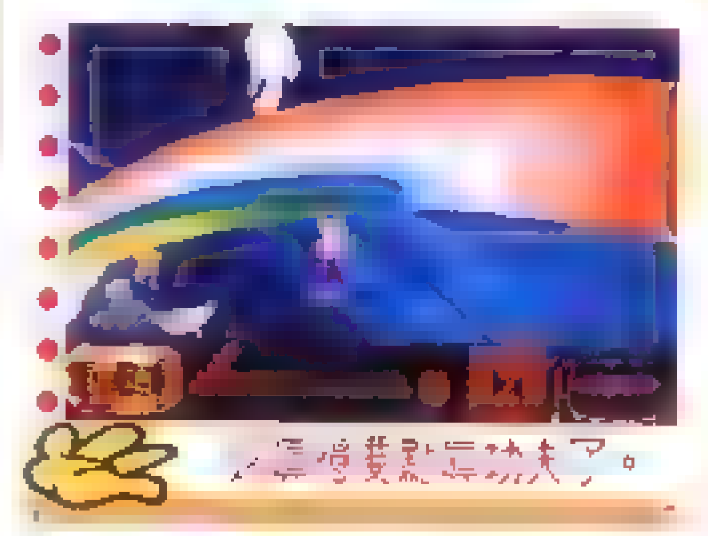
2 ：紫水晶

Ⅶ紫色藥劑：

1 ：馬蹄鐵

2 ：軟糖上的腳印



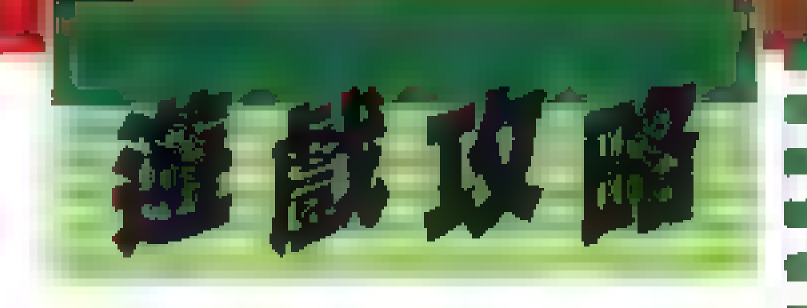


3 ：爬蟲類的眼淚

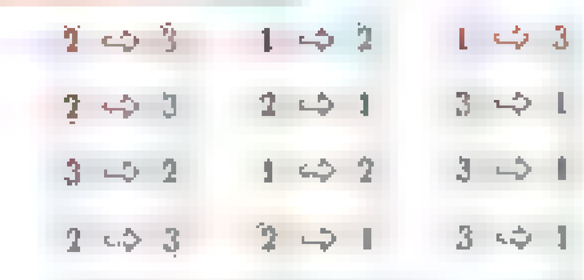
4 ，甜酸醬（先把醋倒在盛水小碗再加進麥根沙士）

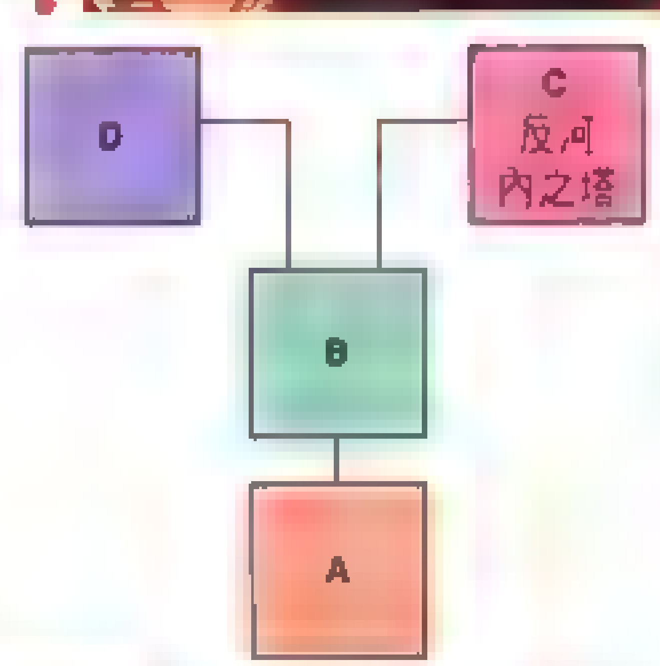
C (1)折斷屋後的冰柱。

(2)利用冰柱爬上屋頂，跨過彩虹橋……。



3 ⇨ 2	1 ⇨ 2	3 ⇨ 1
2 ⇨ 3	2 ⇨ 1	3 ⇨ 1





A (1)使用煉金魔杖改變大門上方的金色凹面反射鏡。

B (1)進入後先從右方的階梯上反河內之塔。

C (1)這是一個反轉塔，必須將由圓盤構成的塔由最右方移到最左方再移到中央。

(2)此處以①、②、③分表由左到右的三個雕像，只要依下列順序移動即可，至於圓盤的數目……別擔心！珊西亞會留意的。

(3)例如 1 ⇨ 3 即表示將 1 裡的圓盤移到 3 ，游標先按 1 再按 3 即是。

(4 首先：（順序由左至右）

3 ⇨ 1	3 ⇨ 2	1 ⇨ 2
3 ⇨ 1	2 ⇨ 1	2 ⇨ 3
1 ⇨ 2	1 ⇨ 3	2 ⇨ 3
3 ⇨ 2	1 ⇨ 2	1 ⇨ 3
2 ⇨ 3	1 ⇨ 2	3 ⇨ 1
2 ⇨ 3	1 ⇨ 2	1 ⇨ 3
2 ⇨ 3	2 ⇨ 1	3 ⇨ 1
3 ⇨ 2	1 ⇨ 2	3 ⇨ 1
2 ⇨ 3	2 ⇨ 1	3 ⇨ 1

左邊雕像張開大嘴，拿到木棍。

接著：

1 ⇨ 2	1 ⇨ 3	2 ⇨ 3
1 ⇨ 2	3 ⇨ 1	3 ⇨ 2
1 ⇨ 2	1 ⇨ 3	2 ⇨ 3
2 ⇨ 1	3 ⇨ 1	2 ⇨ 3
1 ⇨ 2	1 ⇨ 3	2 ⇨ 3
1 ⇨ 2	3 ⇨ 1	3 ⇨ 2
1 ⇨ 2	3 ⇨ 1	2 ⇨ 3
2 ⇨ 1	3 ⇨ 1	3 ⇨ 2

1 ⇨ 2	(1) ⇨ (3)	2 ⇨ 3
1 ⇨ 2	③ ⇨ ①	③ ⇨ ②
1 ⇨ ②		

中間雕像的嘴巴大開，拿取齒輪。

D 1 將齒輪置於紅色控制台下的空軸心，再用木棒將齒輪推進。

到底要拉還是要推咧？

(2)當手套先生第一次發動攻擊前，立即按一下斷在控制台前的半截木棍；第二次攻擊亦同。

(3)在手套先生發動第三次攻擊前的瞬間，迅速在手套先生的身上按一下，配合馬可的動作即可完竟全功。

還是第三部的場景預告嗎？

警察故事IV

OPEN SEASON 暗夜疑兇 完全攻略

South Central LA

先逕一與在場人士交談，接過 Woodburg 的 crime scene，用 memo and pencil 將兩名目擊者的證詞抄錄下來。

South Central LA的命案現場

遇害者竟然是同僚 Bob Hickman，檢視一下屍體和旁邊的 cigarette。用 key 打開座車，取出 homicide kit，使用裡頭的 chalk 將屍首與 cigarette 標記下來，並將疑點記入 memo。牆上有人塗鴉，也一併記下。

後方有一 dumpster，打開後赫見一小孩屍首，檢視後亦記錄進 memo。

請 Julie Chester 將兩具屍體與牆上塗鴉分別拍照存證，由待命員警將屍體移開現場。

Parker Center

LA County Morgue 外觀

挨了 Lieutenant Block 一頓排頭後回到辦公室，先向 Hal Bottoms 發發牢騷，把眼光（eye icon）移向辦公桌，拿起桌面左邊的 memo 看一下；打開左邊抽屜拿出 photo，這是與 Bob 的合照；打開右邊抽屜，拿出 8.14 follow-up form，將 memo 內容記入後與 crime scene 一起拿給 Hal。

打開後面的電腦，輸入ID（612）和 password（GUNNER）後，選擇「Gang Information」--「Rude Boys Get Bail」。查閱完畢選擇「中 Main menu」，「Log Out」關掉電腦

走出辦公室，搭 elevator 到一樓。

Parker Center 外難纏的記者

走出大廳巧遇難纏的 reporter，一時情急用手推開她才得以脫身。

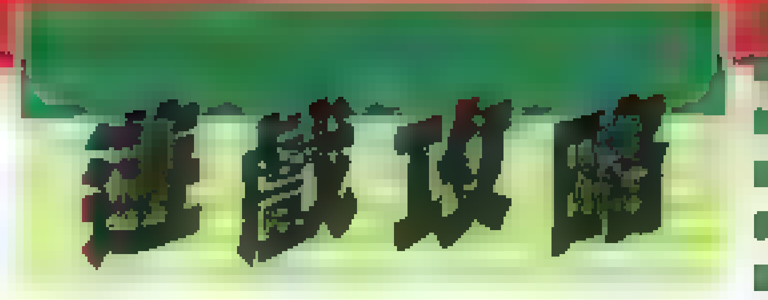
LA County Morgue

向 Sherry 出示 badge，進入後與 Russel 閒聊幾句，從 Russel 背後走道進去見驗屍官 Sam Nobles，並詳細問明驗屍結果，記入 memo。

出門前順手帶走 Russel 背後矮櫃上的 Bob Hickman 及 Bobby Washington 的遺物。

Bob Hickman House

先敲門，跟應門的小女孩



Valerie 打招呼，她是 Bob 的女兒。進屋後將 Bob 的遺物交給她的遺孀 Katherine 並安慰她。

Bob 遺孀 Katherine

直到她進房間後，打開 Hall Closet，從 denim jacket 拿取 prescribed sedatives。

Los Angeles Police Academy

跟 Bert 打過照面，從右邊架上拿上 Form 13．5．1 給 Bert，拿出 Wallet 向 Bert 付帳，拿起 ammo 及 head gear，往右進入靶場。射擊完將 head gear 還給 Bert 後離開。

South Central LA

從命案現場往左走進雜貨店裡，電視正播出推開 reporter 的新聞……。

從櫃檯上拿取 apple，再從右邊架上拿取 glue，用 Wallet付帳後走出店外。

往左走到兩個小伙子前，亮出 badge 給站著的小伙子並問他話。推開背後的破門進入。

牆上有一片彈痕，總計有十六處彈孔。先用手逐一檢視

South Central LA 牆上一片彈痕

，拿出 putty knife 逐個彈孔挖挖看；再取出 baggies 檢視一遍，直到搜尋到slugs。

往左走回命案現場，轉右行。先亮出 badge 給小女孩看一下，免得把她嚇跑。把 apple 送給她並問些話。原來是 Bobby 的妹妹 LaSondra。

再往右行，Mrs. Washington 正枯坐在門前台階，將 Bobby 的遺物交給她後離開。

Parker Center

配戴上 badge 進大廳，搭elevator到地下 B 樓。將 gule 和 prescribed sedatives 交給 Julie 保樣。

到四樓，跟 Teddy 交談並將 deformed 9mm slugs 交給他，告訴 Teddy 這是「Shelf Storage」即可。

回三樓辦公室，接聽完電話後下一樓。

South Central LA

槍戰開始，迅速貼靠座車蹲下（使用 walk icon 在後車門連按兩下），穿上 Kevlar vest，往右移一步，用 key 打開後車蓋並解開 Shotgun，使用 Shotgun 射殺歹徒。

如果十二發子彈皆未命中，還有裝填一次子彈的機會。

Parker Center

與 Lieutenant Block 講話後回辦公室，跟 Hal Bottoms 探詢些許情報。

打開右邊抽屜拿出 3．14 follow-up form，將 memo 內容記入。到地下 B 樓，向 Julie 拿回 gun 並詢問她。

Yo Money's Estate

將戶外的 body outline 記進 [illegible]，從 bushes 裡搜出 broken stiletto。

敲門並出示 badge 後進屋

Yo Money's Estate 外觀

內，將 broken stiletto 拿給 Yo 的女友看，與 Yo 交談，選擇「Enemies」話題。

LA County Morgue

找驗屍官 Sam 談遇害的 Garcia。

Parker Center

配戴 badge 上三樓辦公室。

將 Completed3．14 follow up report 交給 Hal。

打開電腦輸入 ID 及 password，選擇「Hate Crimes」，輸入「Walker」。閱畢選取「Cancel」、「Log Out」關掉電腦。

South Central LA

到 Mrs. Washington 的家門前，向 Mrs. Washington 出示 badge 後，詢問小女孩 LaSondra 有關於她所看到的女人。

Dennis Walker's Place

出示 badge 給 Dennis 的女友

出示 badge 給 Dennis 後進入屋裡，問過話後轉身瞧瞧他的 Stereo，再消費到 Dennis 女

友的突襲，趕緊拔出 gun 轉身喝令她別動並放下武器（按 talk icon 兩次），待她就伏時立即用 handcuffs 侍候：「妳有權保持沈默……」

【Parker Center】

與 Mrs Garcia 說完話後拿起辦公桌左方的 memo 閱讀。

【Bob Hickman's House】

與 Katherine 寒暄後離開

【Short Stop Bar】

從桌上的 bowl 拿些 pretzels，並與 Sam 及 Julie 聊聊，直到被帶往 city hall。往前走並回答問題。

City Hall 槍戰 Dennis Walker

該死的 Walker 猛然從座椅上躍身攻擊，迅速拔 gun 制住他並追其繳武（如果動作不夠快，也可在回答問題時先拔 gun 在一旁候著），待他就伏時立即用 handcuffs 銬上。

【Parker Center】

與 Hal 交談，拿出右邊抽屜的 follow up form 3、14，記上 memo 內容後交給 Hal。

【Los Angeles Police Academy】

靶場射擊

找出 Form 13、5、0 給 Bert，拿起 ammo 及 head gear 後進靶場。射擊完後將 head gear 還給 Bert 後離開。

【Impound Lot】

從窗口亮出 badge 以取得今日的密語，往右邊入 repair shop，向 Beavis 說出密語並問他有關 patrol car 的事情。走近 patrol car，從座椅間取出 newspaper 並閱讀之。

【LA County Morgue】

亮出 badge，進去找 Sam 問他問題。

【Griffith Park】

Griffith Park pretzels 引誘 dog

丟下 pretzels 給 dog 以便支開牠。走進 Oak trees，用手撥開一堆鬆土，拿 baggies 裝起 bone。

【LA County Morgue】

Sam 與 Sherry 的恩情

向 Sam 問些話後將 bone 交給他。

【Hollywood and Vine】

上前詢問站在牆角的男子。

Hollywood and Vine 街角男子

進入右邊的 Bitty Kitty Club，向 Electra 出示 badge 並問話。拿 broken stiletto 給她看，再問她關於「Barbie」的事情。拿起櫃檯上的 lighter 幫她點火後離開

進入左邊的 Ragin' Records 之前先撿起車旁的 mirror。向店員問話後重返 Bitty Kitty Club。

出示 badge 給 Barbie，問她話，再拿 broken stiletto 給她看。

【LA County Morgue】

門口正上演 reporter 向 Sherry 查探案情的好戲，一把將 Sherry 給拉開……

【LA County Morgue】

向 Sam 問話後離開。

【Parker Center】

配戴 badge 到地下 B 樓，向 Julie 詢問情報。

回三樓辦公室，從右邊抽屜取出 3、14 follow-up report 給 Hal。進入 Lieutenant Block 房間讓他刮刮鬍子。

【Impount Lot】

向窗口出示 badge 以獲知本日密語，向 repair shop 的

Billy 說出密語並問些話。

走近 car ，注意牌照並將號碼記在 memo 。

【Parker Center】

戴上 badge 回三樓辦公室。

Luella Parker's office

打開電腦，輸入 ID 及 password ，選擇「DMV」，輸入「EZBSY669」，間學選取「Cancel」-「Log Out」關掉電腦。

【Social Services Office】

向Nora出示 badge 並問她話，直到被引進 Luella Parker's office ，瞧瞧辦公桌，拿起 case files 和 audio tape ，看下 case files 並記住名字。

再向Nora詢問一些關於 Luella 的事情。

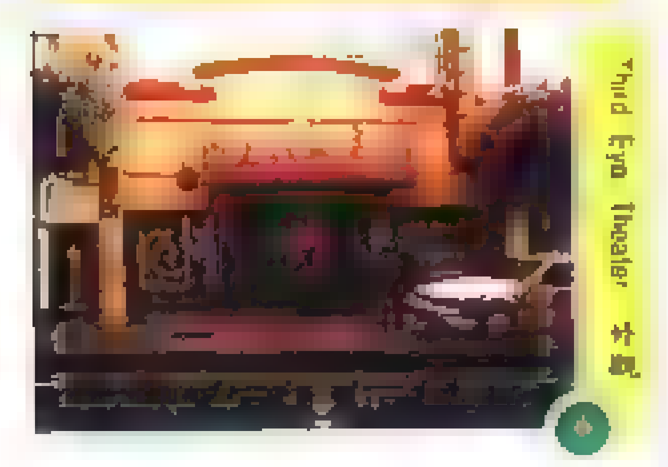
【Hollywood and Vine】

進入 Ragin' Records ，將 audio tape 交給店員並與之交談。

眼光擺在counter，用手拿起 drumsticks 。

進入 Bitty Kitty Club ，向 Barbie 問些關於 Luella 的事情。

【Third Eye Theater】


Third Eye Theater 外觀

走近票亭，出示 badge 給售票員，進入左邊的門。

問 Mitchell 有關 Luella 之事，喝下他倒的茶。從右門進入戲院，觀賞一段電影，竟然睡著了……

【South Central LA】

進入破門，從紙箱堆中撿起 rope 。

【Griffith Park】

使用 rope 套住 dog ，竟被拖著繞圈子……

使用 prybar 在 double doors 的左門上，拿出 flashlight 照明，用 putty Knife 撬開一扇 Wooden door 上的鎖頭，打開它。

使用 glud 在 drumstick ，再將 mirror 套在drumstick，成了一把 degree mirror 。打開樓梯上方的門並進入，一踏進 Kitchen 須立即將 degree mirror 拿在手上，才不致成為惡犬的食物。

打開 refrigerator ，享受下「驚艷」的感覺……

從 refrigerator 後方往左走進 living room ，再左進到通道，用 prescribed sedatives 打發 dog 。

進入通道盡頭房間內，打開 double door closet ，掀開地上的 rug ，發現一 trapdoor ，打開並進入。往前走回到 theater ，由前方的 lobby 走出。

貨架上有二個cans，拿下最右邊的 can ，裡頭有把 skeleton Key 。再進入 theater ，用 Skeleton Key 打開右邊的門並進入，拿出 flashlight 照明……

用 rubber ball 支開 dog 。

撿起旁邊的 rubbber ball ，順勢擲往窗外以支開惡犬，走進左邊通道內的 bathroom ，打開 medicine cabinet 拿出 hair spray 。到Kitchen打開 refrigerator ，從首級的嘴裡取出 butane light ，用 butane light 點燃 hairspray 。再走進通道盡頭的房間內，使用 makeshift torch 適時往兇手身上噴火則可大功告成。

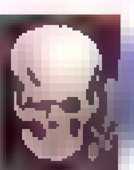
用 Takeshi torch 燒他

LA 上空

英雄傳奇IV 魔障

完全攻略

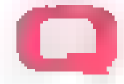
●黃啓禎

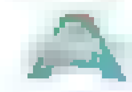


Q 我要如何離開這毛骨悚然的鬼地方？

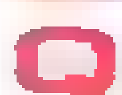
A 在此地找出光源以及點亮它的方法，某些失蹤的物品可能派得上用場。

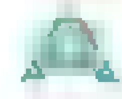
地毯式的搜尋此地，可以找到你所需要的物品。


Q 此地有啥事可作？

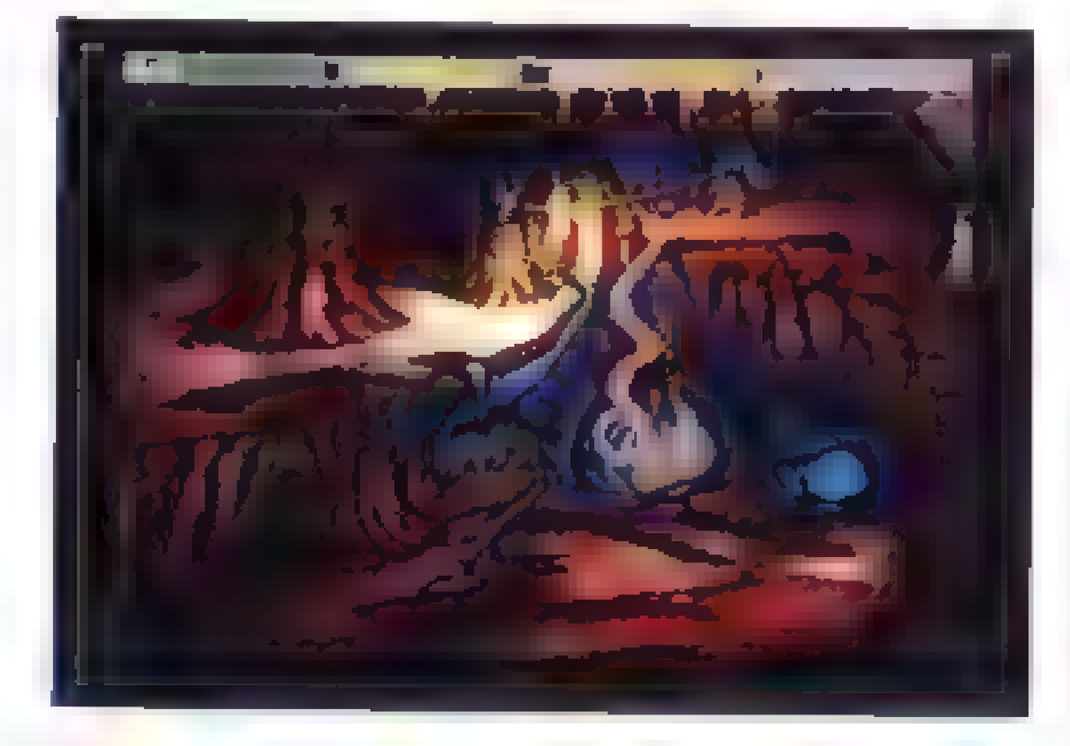

A 徐徐的搜尋與快速的逃竄是我最好的忠告，除非你想找些目標來痛扁一頓。（當然了，戰士隨時都有打架的時間。）

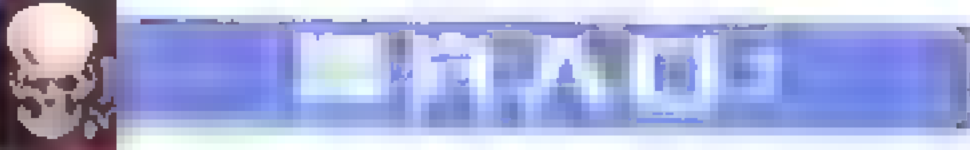
PS 離開此地之前，記得拿走任何沒有釘住或是栓住的東西。


Q 我要如何通過陷坑？

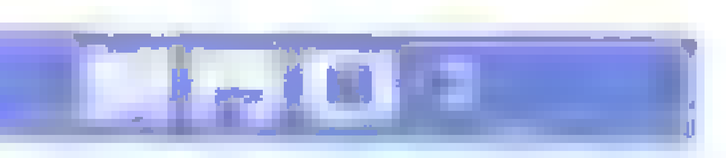

A （戰士／遊俠／賊）展現出你任何和繩子有關的技能。

（魔法師）[illegible]在其它房間找到的物品，給你自己一些飄浮在空中的魔力。



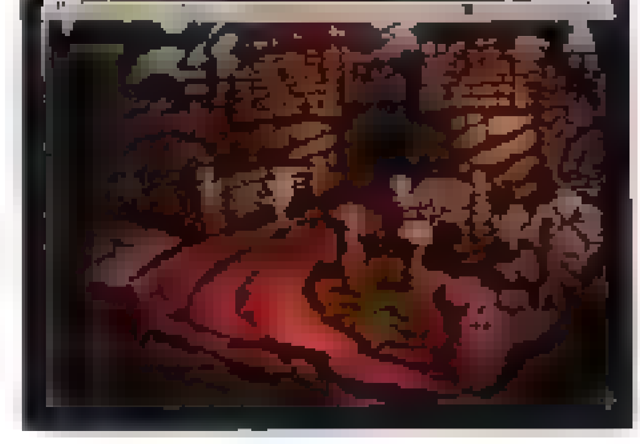


找尋並拿取一個[illegible]物，[illegible]辦法回到這洞穴，不過在[illegible]回到此地進行某些儀式。



Q 白天在此地有啥事可作？

要在此地決定進入城鎮或是進入森林，對某些優柔寡斷的冒險者而言，的確有些麻煩。在你決定何去何從之前，不妨先觀察一下四週的環境。



Q 那晚上又有啥事可作？

A 每隔一段時間，你會在此地與某位朋友見面。

Q 我要如何通過每當夜幕低垂時就牢牢鎖住的城門？

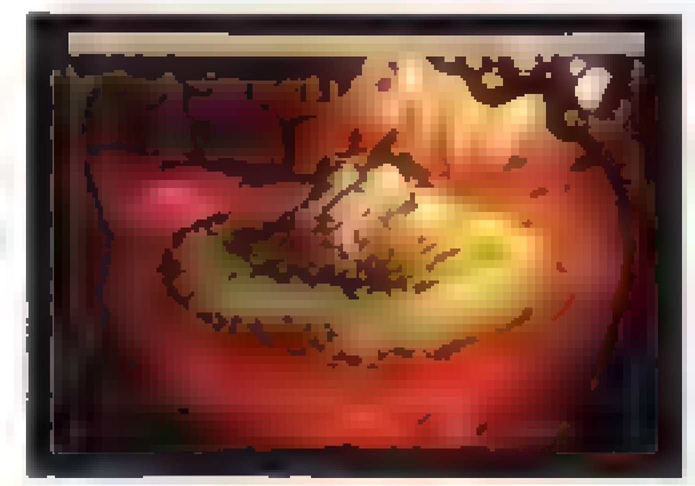
A （戰士／遊俠）如果要在晚上回到城，熟練某種技巧是必要的。你可以在冒險者之家找到此一有關資料。

（賊）爬牆不就是你的本行嗎？不過，你在冒險者之家可以找到適當的工具。

（魔法師）飄起來，飄起來，讓自己飄起來

如果你回來得太晚，旅店已經關門，可以在此地露宿一宵。如果你想到的話，記得詢問其它人與魔杖（STAFF）有關的話題。

（遊俠）晚上來到這裡，可以碰見許久以前就在此地徘徊的同行



Q 這裡有那些地方可以造訪？

A 你可以參觀本城的行政中心，與本城的市長聊聊。或是進入此地唯一的商店採購。如果若你覺得有點累，摩達維亞旅店是你可以好好睡一覺的地方，此地也供應具有地方風味的餐點。

Q 許多城中的居民在市長辦公室外聚集，像是有某種抗爭行動，我該怎麼辦？

A 這下英雄可有用武之地了，首先呢，你必須詢問居民到底發生了什麼事，再開始進行調查。接下來就準備尋找失蹤人口了，想想他的職業，你想以戈（Igor）最可能在那裡找到？

Q （賊）我在那裡可以練習我的技術？

A 除了嘗試打開任何鎖住的門之外，還有扇窗戶可以開，一面牆可以爬

如果你有心情閒聊，這是個不錯的地方。但是，如果你的行為不受歡迎，以後買東西將會不太容易。因此，最好不要亂動店內的東西。如果行有餘力作一些好事的話，你將發現女主人貝拉（Bella）需要一個男人處理店內的事務，替她找個吧！

市長並不是一個很好的談話對象，特別是你或許有一天將成為他的階下囚時。不過良好的溝通在遊戲裡是很有用的

（遊俠）你將會找到一樣市長很中意的武器，如果你願意送給他的話，市長會比較心平氣和的對待你。

（賊）晚上來到這裡與某些人套交情，這辦公室除了市長之外，還有其它人在使用。

Q 我如何弄到一個房間？

A 你可以和旅店主人研究一下，不過口袋裡得要有足夠的錢才行。

Q 我如何在這裡叫到吃的東西？

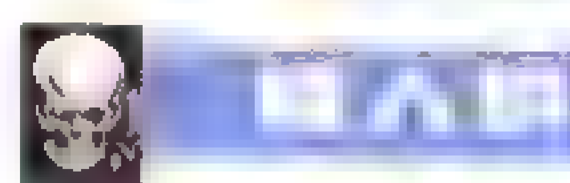
A 找個位子坐下呀！你如果坐對位置，老板娘自然會把食物端出來。

旅店內有那些事可作？

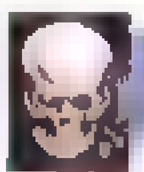
除了吃飯睡覺之外，當你在黃昏時回到這裡，還可以與更多的村民聊天。小心聆聽門後的吵噪聲可以發現有趣的情報。記得黃昏時在此欣賞不好笑的脫口秀，聽完之後，再去樓上最後那個房間拜訪那位笑不出來的表演者。夜深人靜時，你可以在此地遇到一個小傢伙。在你解決他的問題之後，他會告訴你某樣物品的位置，這樣物品可以幫助你取得另一位小傢伙的信任。

除了一夜的好覺與奇怪的夢境之外，你可能在這裡遇見某位朋友，或是發現奇怪的訊息。

（賊）這裡有個方便的出口可以使用。



找出這傢伙的問題所在，再去造訪一位你已認識許久的老朋友，不要漏了任何「確」[illegible]。當你找到矮人所要的物品之後再回到這裡，並記得踏夫黃昏在樓下欣賞恢復水準的脫口秀。

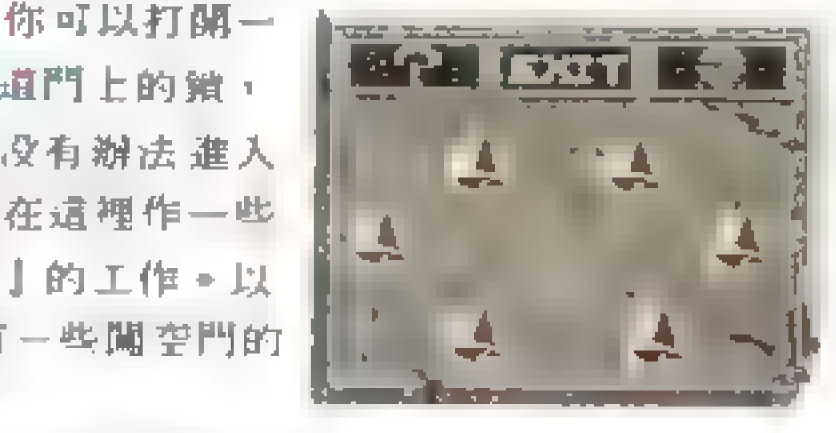


我要如何進入那棟奇怪的房子？

按下門鈴，玩完一段記憶遊戲就可以進入。除非你視覺或聽覺有問題，這小遊戲應該難不倒你。

（賊）那裡是我練習「技術」的最好地方？

你可以打開一道門上的鎖，但還是沒有辦法進入。試著在這裡作一些「上層」的工作。以下還有一些闖空門的密招：



1 讓呼呼大睡的老人繼續睡他的大覺。

2 不要在這裡跳踢踏舞。

3 好好的利用潤滑劑，可以減少磨擦所產生的尖銳聲音。

4 不要拿走別人比你更需要的東西。（當然了，大多數的東西對你而言都是必須的。）

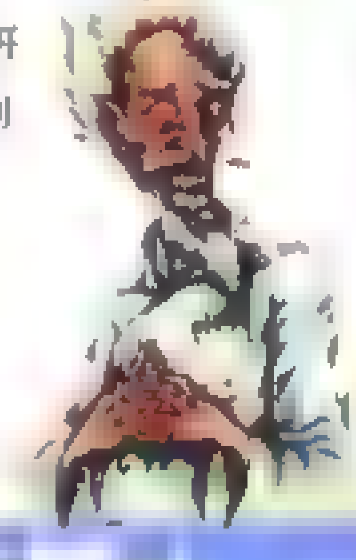
這裡有那些事可作？

打開這裡所有的門，看看裡面有什麼東西。使用那台奇怪的機器辨認出跳來跳去小東西的品種，順便設一個小小的陷阱捕捉牠們。是否能成功，要看你所選擇的誘餌是否適當，你可以在一樣令人噁心的食物裡找到它。此外，你將找到一個沒有老鼠的迷宮，打開後方的門所需的物品就在這迷宮之內，你可以試著找其它動物來取代白老鼠。

這裡有何事會發生？

如果好好的盒[illegible]，你可以得到一些藥品與藥瓶。（[illegible]）如果你能找到一些黏液，它可以幫助博士的研究。此外，若你很好奇博士到底在作何研究，有空多回來看看。

（魔法師）在交談中選擇你所熟悉的話題會有所助益。



我要如何對待以戈（Igor）？

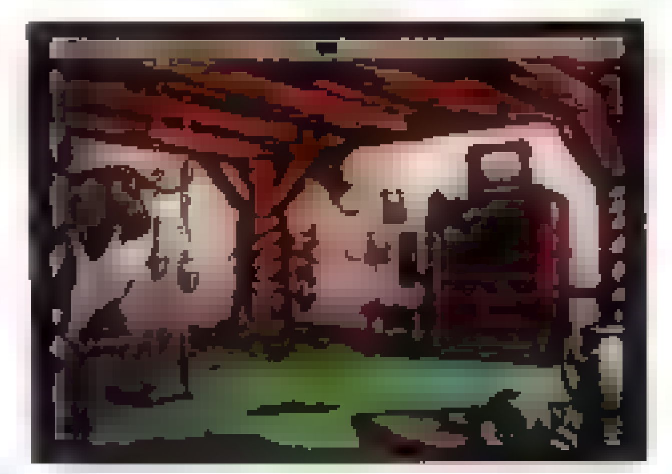
當所有人都認為他已死亡時，你得要拯救他來證明自己是個英雄。然後他會送你一把萬穴鑰匙。

我要如何進入冒險者[illegible]？

如果你是個誠實的傢[illegible]，[illegible]冒險者之家的鑰匙。如果你想一切自己來，不妨在天黑之後，在此試試自己的開鎖技術。

Q 好了，我已經成功地進入冒險者之家，接下來要作什麼事？

A 在這裡作一些研究，可以找到你所需的冒險資料。這裡也是鍛鍊身體的好地方。此外，對某些技能而言，繩子也是很好的練習工具。最後請記住，勤加練習，必有所獲。



（只有小偷才能進入）

Q 我要如何找到盜賊公會？

A 在冒險者之家仔細搜尋任何蛛絲馬跡，你會在這裡找到不少同行留下的記號。接下來，書櫃上的空書框看起來有點可疑，但要如何打開呢？檢查一下書櫃右方的掛架，那裡有個益智遊戲在等著你。

Q 我要如何打開盜賊公會的大門？

A 先搜尋整個房間，然後在適當的時間與地點「插卡」。

Q 我要如何打開後面房間的保險櫃？

A 首先，看看保險櫃少了什麼，再仔細搜尋房間。最後，打開保險櫃的密碼就在眼前。

Q 我要如何打開書桌？

A 解開設在書桌的機關之前，你必須先對陷阱的設計有些了解。此外，在解除陷阱時，還是請你小心一點。

Q 書桌打開了，接下來呢？

A 小心的閱讀書籍尋找線索。你在書桌內所找到的工具對賊而言相當有用，接下來該是檢查那可疑木桶的時候。

Q 賊王到底躲在那裡？

A 當你閱讀完書桌內的筆記時，就已經有足夠的提示。當有人想要隱藏某些事物時，通常會寫出一些奇怪的字句，留心文字與顏色的關係，你將會找到正確的答案。

Q 我要如何進入修道院？

A 你必須在門上放置適當的信物。還記得在洞穴門口找到的東西嗎？

（賊）走正門不行，試試樑上君子的方法吧。不過記得要由你所進來的地方出去。

Q 我在修道院到底該作些什麼？

A 如果你與德姆莫依（Domovoi，斯拉夫民族的住家守護靈）交談過幾次，就會知道你先找的是什麼。如果那六爪怪找你麻煩又沒什麼對策，不妨觀閱怪博士研究所的怪物辨認機，當你餵飽了那怪物，檢查一下壁爐。此外，你可以由怪博士那裡找到回復德姆莫依的物品

Q 修道院地下室有何事可作？

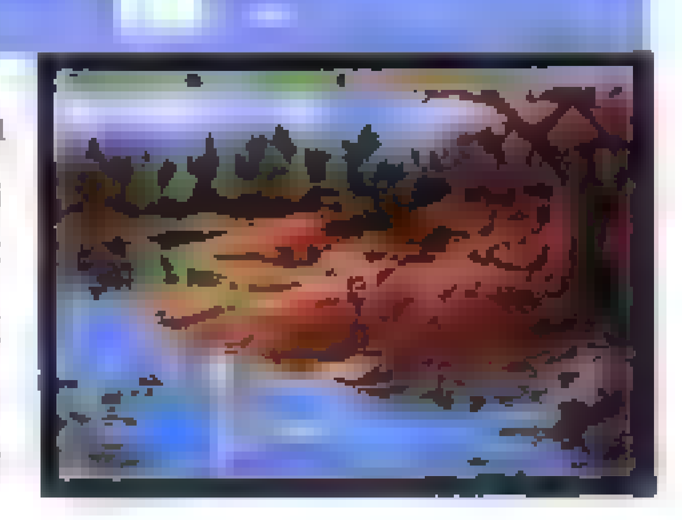
A 書桌隱藏著重要的線索，但你必須小心的打開它，木桶內的什麼東西……，但……它動可是相當強的。離那本大書遠一點，它有奇怪的食慾。

（賊）不要嘗試打開那書桌，除非你已經完全探查完盜賊之家。記得在這裡拿取一些賊子所需要的東西，不過除非你想弄得兩手黏黏，不要用空手去拿，你可以在商店內買到容器

在此地與人交談可以得到許多線索。稍微問一下，就可以換回伯利斯（Boris）和他老婆之間的感情。如果在適當的夜晚來到這裡，就可以遭遇上一場危險的羅曼史。

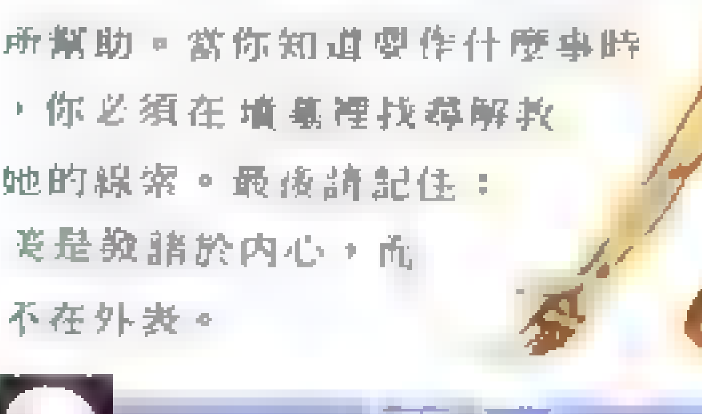
（戰士）如果你「真的」很強，而且活得不耐煩地尋求戰鬥的話，不妨在晚上闖入城堡。

這是一個與人建立友誼與情感的好地方。不過，什麼禮物送給女孩子比較好呢？她算是相當



的友善，只要你不進入湖裡的話。當你與她認識之後，問問她遇遭的狀況。

（遊俠）皮歐提爾（Piotyr）會要求你幫助她，但是你必須先查出她以前的身份，並讓她記起自己到底發生了什麼事。與吉普賽占卜師交談會有所幫助。當你知道要作什麼事時，你必須在墳墓裡找尋解救她的線索。最後請記住：美是發諸於內心，而不在外表。



你可以在這裡撿到某位好兄弟的骨頭，但除非你在找尋某些特殊的事物，這可不是觀光的好地方。如果你需要鬼火，這是可以抓到它的好地方。當你確定要經由這裡到達某些地方時，嘗試下西方或東南方吧！

（戰士／遊俠）你必須將體能維持在顛峰狀況才有足夠的耐力涉過沼澤，小心水中伸出的怪手。

（魔法師）在你打算通過沼澤之前，必須先由怪博士處取得某個法術。

（賊）這裡是練習三級跳的好地方。

Q 我要如何抓住鬼火？

A 如果你與水妖（Russalka）談過關於鬼火的話題，就會了解它們的想法。溫柔一點，和善一點，如果鬼火決定加入你，記得要給它們一個適當的停留空間。注意一點，不要留它們在身邊太久，這會嚴重影響它們的健康。

Q 我要如何活著離開這鬼地方？

A 你必須要在守衛抓到你之前解決掉他們。他們的確十分強悍，但是打倒怪物不就是英雄的義務嗎？如果你實在沒把握，把遊戲難度調低是個不錯的方法。

（魔法師）你必須先施展一些防禦性法術。

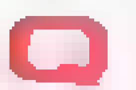
Q 我要如何打開墓穴？

A 你需要利用某種信物開了[illegible]，剩下的只是找出正確的組合。仔細地觀察手冊內的附圖，可以找到你要的答案。（又是軟體保護？）

Q 我要如何離開這詭異的墓地？

A 試試往北方走，往西不是最好的路線。

這地方很容易讓你滑跤，小心你的腳步。如果你將一株垂死的植物移植到其他適當的地點，會使得某些人非常高興。



Q 我要如何取得那株植物？

A （戰士／遊俠）既然夠不著，用石頭去如何？

（魔法師）在取得那株植物之前，你得耗費些法力。

（賊）你得想辦法由高處將那植物「釣」上來。

Q 我要如何爬到頂端？

A （戰士／遊俠）當你有足夠「推力」時，就有辦法了。

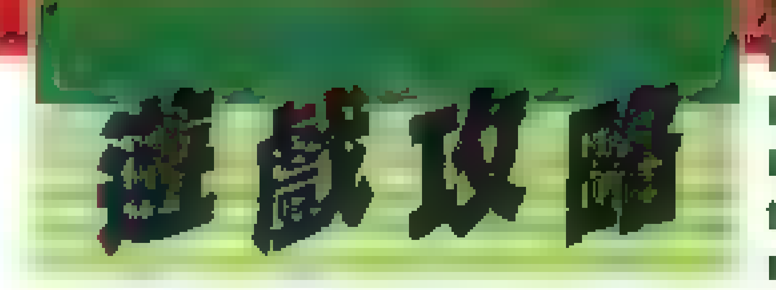
（魔法師）先「偵測」一下，再想辦法「觸發」某些事物。

（賊）假定你對如何使用繩子很有自信，想辦法用繩子爬上去吧！

Q 我如何在此地取得儀式引物（Ritual）？

A 當有人要你去找尋引物，可以先去找吉普賽女人討論。當你找到目標之後，你將需要一些發亮的小傢伙的幫忙，接下來又得要玩益智遊戲了。這目標很明顯，因為上面刻有你很熟悉的符號。

這個鬼魂對於自身的處境有點迷惑，你只要有耐性地多次與她交談，就可以讓她了解自己到



底是發生了什麼事。當她知道之後，記得告訴城裡某個四處找尋的傢伙。當你傳完話之後，記得晚上再來這兒看看。

樹精：

（Leshy）

雖然樹精有著怪異的幽默感，但他可以幫上不少忙。他會與你玩一些愚蠢的遊戲，但是他的謎題之中還藏著更深一層的意義。首先你必須幫他拯救一棵植物，你必須在遊戲進行的早期完成這個任務，否則遊戲進展會卡住。

我要如何回答樹精的謎題？

首先，你的英雄必須找到正確的答案。閱讀冒險者之家的藏書以及與地精（Gnome）、守屋靈（Domovoi）或吉普賽女人（Gypsies）的交談中可以得到答案。當你的英雄已經知道正確答案，在與樹精的交談選項裡就會出現解答。

小妖精：

（The Faerie Folk）

那實在有點可笑，你從不記得這裡什麼時候多了一道泉水。不過你唯一能作的事就是喝一口湧出的泉水。事實上那些小妖精並不關心你，甚至不把你當一回事。但是他們有一樣你所需要的東西，只好與他們玩到底了。

那神杖所發生的狀況並不是妖精女王所要的，雖然那並不是你的錯，但是你還是得必須面對現實。至少，那神杖還是掌握在你手上，用用裡可以吧！在你作任何動作之前，先使用神杖施展抵擋之術（Resistance Spell）。接下來還是免不了一戰，只有最強的魔法師才能贏得最後勝利。

艾琳娜之花園：

（Erana's Garden）

如果你想在森林裡找尋安全的睡覺地點，這是最好的地方。如果你仔細搜尋，或許會找到某些隱藏的寶藏。如果你不小心中了毒，喝下那泉水就可以解除你身上的毒素。

（魔法師）如果你想找個地方練習施法技能，就是這裡了。甜美的果實只有施展法術的人才吃得到。如果你想在水中滑行，這是很好的練習地點。最後，常常練習魔法的人，將會增進智慧。

食人草：

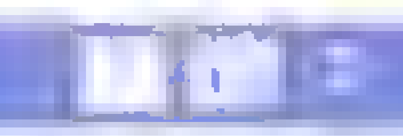
（Man Eating Plant）

這棵植物的唯一特點就是餓不擇食。如果你不想成為獵物的話，就閃遠一點。但是如果你的餡餅（Pie）需要某些水果點綴，這棵草的果實或許會派上用場。

我要如何取得食人草的果實？

A （戰士／遊俠／賊）你需要與那食人草保持一段距離，以免變成它的今日特餐。然後在遠處投擲石塊將果實打下來，然後走近拾起地上的果實。此時，使用會出聲的誘餌引開它的注意，你就可以拿到所要的東西。

（魔法師）在你使用魔法拿取果實之前，必須先想辦法把它從食人草上擊落。



墓園：

如果你正在找尋失蹤人口，這裡是很適當的地方。地下墓穴看起來很有趣，但是你應該不會想住在裡面吧！

（遊俠）如果你想找尋水妖的名字，想想什麼死因是和水有關的。然後你將作好應付各種狀況的準備。

Q 我要如何舉起倒塌的墓碑？

A （戰士／遊俠）事情看來很明顯，這是展現力量的時候。但是，你如果沒有在平時多鍛練身體，你現在可能會使盡力氣都舉不起墓碑。若是如此，不妨試試賊的方法。

（賊）如果你好好觀察那棵大樹，將會發現到有用的工具。接下來只要一條繩子就可解決這

件事。

（魔法師）如果沒有『舉起』的法術，那『打開』如何？

博哥夫地窖

(Borgov Crypt)

Q 我要如何進入這座地窖？

A 你為什麼想進入這地方？你確定有很重要的事嗎？還是只想隨意逛逛而已？如果你知道這裡可以通往那個地方，在驚擾安息的死者之前，最好先確定自己是否具有足夠的實力。如果你認為能夠照顧自己而且真的想進地窖，最好的方法是在成為被綁架者的救命恩人之後，向他索取地窖的鑰匙。如果你覺得這沒有挑戰性，就試試以下的方式：

（戰士／遊俠）這是另一個展現你筋肉力量的好地方。

（賊）如果你已經拿到了裝備，這是另一個練習開鎖的好地方。

（魔法師）施法的時間又到了

Q 我要如何離開這個地窖？

A 位於樓梯旁的收割者雕像，他的手就是打開地窖大門的樞紐。你唯一要作的事就是與他握握手。

Q 我要怎樣打開地上的徽章，它看起來像是可以打開的？

A 如果你不是色盲的話，就會了解下面文字的含義。

Blue 藍色，Orange 橙色，Red 紅色

Green 綠色，Orange 橙色，Violet 紫色

吉普賽營地

Q 我要如何進入？

A 進入這裡之前，你必須贏得某人的友誼。某個人在城裡惹上了大麻煩，你必須證明他的無辜。當他洗脫罪嫌之後，會在城門口等你。

Q 我在這裡可以作什麼事？

A 吉普賽女占卜師是很有價值的消息來源，雖然她的預言聽起來實在有點含混不清，但還是要時常來這裡走走。此外，你還可以在此享用一頓愉快的晚宴，並得到抵抗不死生物的寶物。

Q 我要如何讓占卜師開始她的預言？

A 將錢放在她的手中是最傳統的方法，不過，她很厭惡直接將占卜的結果告訴顧客，你得要花一些心思才能了解其內容。過一陣子之後，當你需要儀式方面的幫助時，再回來找她。

(Baba Yagas Hut)

Q 我要如何找到它？

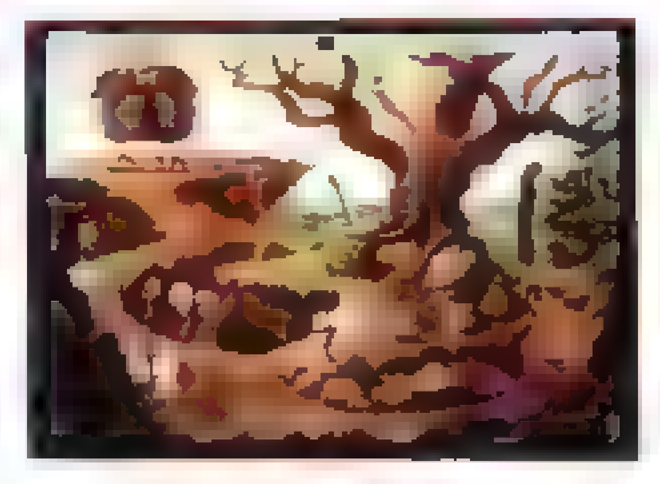
A 與樹精（Leshy）或是吉普賽交談可以得到一些線索。因為它被隱藏的很好，就算你已經知道它的位置也是沒有用。唯有說出秘密的口令或是藉著魔法之助才能通過這個魔法障壁。

Q 我要如何通過守衛骷髏頭？

A 這位骷髏頭先生非常願意與你作交易，如果你找到合適東西的話。問題是，他僅僅是一個會說話的頭，因此他所需要的是可以戴在頭上的物品。

Q 我要在哪裡才能找到骷髏頭（Bone Head）所要的東西？

A 雖然對於英雄而言，助人原本就是天職，但有時候還是會有些意外的幫助。你必須先幫助城裡的老頭找回他的最愛，並喚醒林中



遊魂的記憶。當他們倆最後相逢之後，你將會在他們手中得到你所要的物品以及一些重要的消息。

Q 我要如何「抓住」那棟長了雙鳥腿的小屋？

A 那小屋長了雙鳥腿，相信和鳥類有某些血源關係。你必須要找到鳥類很感興趣的東西來引誘它。你可以在城門口的田裡找到你想要的答案。

Q 我要如何作出接骨木果實之餡餅（Elder bury Pie）

A 骷髏頭會告訴你配方，你的任務就是去找齊配方所需的材料，製造出骨粉（Bonemeal），並將這些東西混合在一起，再找一個合適的地方烹調就可以了。

Q 我要在那裡找尋接骨木的果實？

A 前面所講的食人花果實就是了。

Q 我要如何找到骨粉（Bonemeal）

A 首先呢，你要找到一些骨頭。再進入女巫的小屋，你會在那裡找到適當的工具。不過你得先準備一些空瓶子來裝研磨好的骨粉。

Q 我要如何找到黏液（Goo）

A 在黏滑小徑多的是黏液，你所需要的是一個裝它的空瓶子。

Q 我要在那裡找到烤餡餅的平底鍋？

A 這、雜貨店有賣。

Q 現在我已經將所有材料混合起來，但我怎麼把一個餡餅烤出來。

A 在女巫小屋之前，你會發現一個很有氣勢的熱爐。但是你得先和骷髏頭打個商量。

Q 好了，現在餡餅已經給了女巫，接下來呢？

A 你必須嘗試告訴女巫一些事以尋求她的合作。此外，關於食物的話題或許會引起她的興趣。

Q 除此之外，還有其它事嗎？

A 當你找到女巫喜愛的點心之後，可以再回來找她。可以由她手中，再得到另外的物品。

（魔法師）不要忘了提及關於魔法的話題。

這是一個充滿著暗道與密門的地方。它並不是一個適合晚上造訪的安全地方，在你還沒有確定任何事之前，不要到這裡閒逛。

Q 我在此地有何事可作？

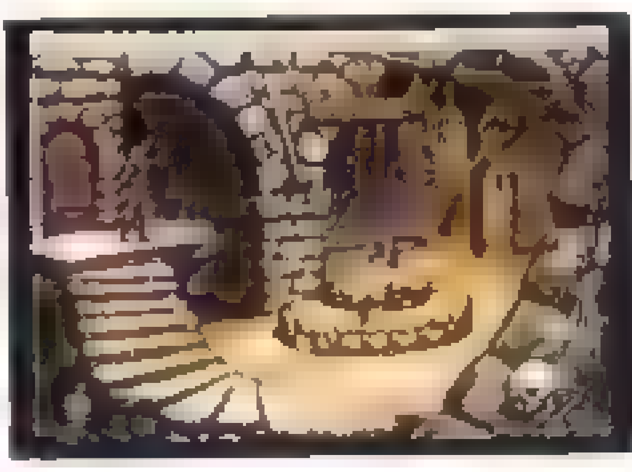
A 如果你不知道為何要來這裡，就不要在此地出現。不過，你還是可以在此四處逛逛，唯一的出口就是你進來的地方。

Q 我要如何才能讓名叫譚亞（Tanya）的小女孩開口講話？

A 找到譚亞最喜歡的東西，並拿給她看。

Q 我要如何將譚亞帶離這裡？

A 在你將她救出來之前，必須先想辦法醫治她。先去找吉普賽女人，跟她討論關於艾拉娜的神杖（Erana's Staff）以及犧牲（Sacrifice）等話題。當你知道一切事情的來龍去脈並願意接受某種後果之後，可以將這些事告訴譚亞與托比（Toby）。



Q 我要如何通過守衛，進入地下牢房？

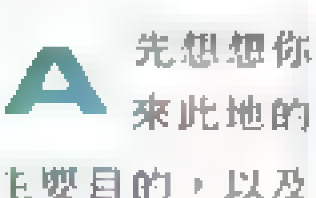
A 爲何要嘗試呢？那是一間空的牢房！

Q 我要如何逃出地下牢房？

A 首先呢，就是解開身上的銷鍊（假如你是第一次被關進來），然後檢查一下一旁的鐵娘子（就是那個一人躺進去剛好的鐵盒）。

如果你是第二次被關進來，可就得要鼓起三寸不爛之舌才能避免悲慘的結局。

Q 我在黑暗之王的臥室裡有什麼事可以作？



A 先想想你來此地的主要目的，以及是誰讓你進入這種局面。你在此地能作些什麼事？你行動的順序是什麼？接下來，請先存入遊戲，再用嘗試錯誤法來找出答案。

Q 我要如何找齊所有的儀式引物（Ritual）？

A 一個藏在瘋狂僧侶修道院的地下室。

一個藏在瘋狂僧侶之墓。

一個得向女巫要。

一個吉普賽女人將會告訴你如何去找。

（戰士／遊俠／賊）最後一個在森林裡的邪靈塚（Wraith Mound）之中。

當你在晚上進入森林某特定區域，就會出現邪靈（Wraith），打敗它就可以拿到你所要的東西。

（魔法師）最後一個在精靈皇后身上。

當你拿到五個儀式引物之後，在夜晚時回到城堡。

當你在黑暗之王的強迫之下拿到所有儀式引物，並在夜晚進入城堡大門之後，就再也沒法逃脫這個宿命。

Q 我在此地能作些什麼？

A 最後一道儀式記錄在博哥夫的書之中，它就掉在陷坑的底部。你必須要想辦法去拿到這本書，不然就無法完成最後的儀式。

Q 我要如何拿到那本書？

A （戰士／遊俠）博哥夫就在坑底等著你，準備戰鬥吧！這可是一場硬仗。

（賊）小心地使用你的潛行之技，停止你被抓到。

（魔法師）小心的挑選法術是拿到書的關鍵，安定術與還序術是不錯的選擇

Q 我要如何開始整個儀式？

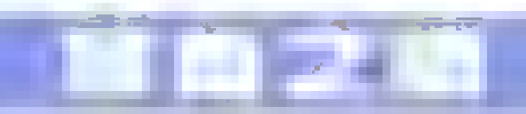
A 將神壇加上一些熔火，然後將你早先拿到的那個像蜘蛛的信物用在上面。接下來又有益智遊戲可以玩了，請你將畫面底部所有的骨頭都放到正確的位置之中，再將骨之引物（Bone Ritual）放上去。

Q 我要如何脫離骨骸陣？

A （戰士／遊俠）使用你的力量

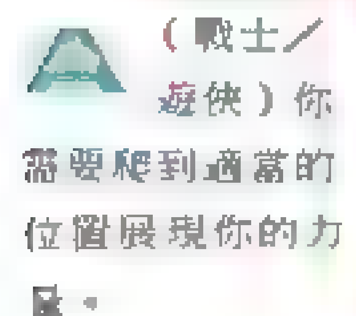
（賊）盡可能地快速移動，再使用特技跳離此地

（魔法師）熟悉召喚通常會使物體變得脆弱，挑選適當的法術是逃離此地的關鍵



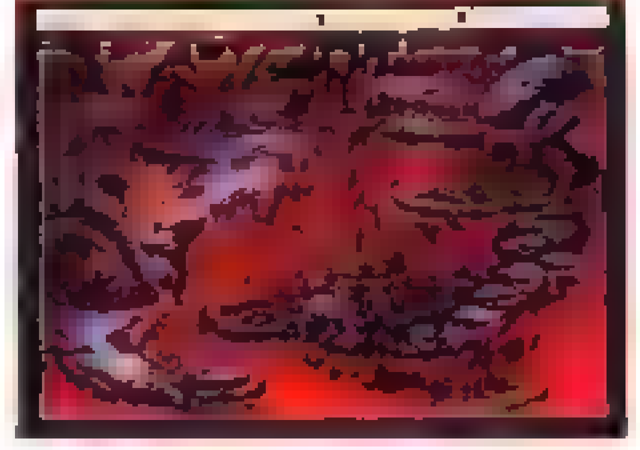
Q 我要如何進行儀式？

A 將血之引物放在神壇之上，接下來又是益智遊戲，你必須要將適當的引物放到適當的位置才能使儀式啟動



我要如何離開這裡？

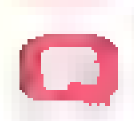
（戰士／遊俠）你需要爬到適當的位置展現你的力量。



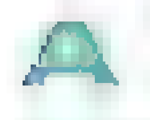
（賊）一些攀爬與跳躍就可以讓你找到出路。

（魔法師）你必須讀那鍋熱血命卻數次，但時間很緊迫，如果你不想被融化的話就快一點！

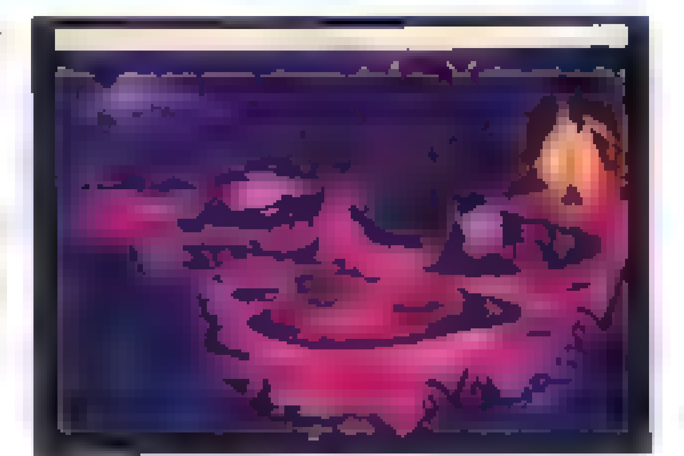
[illegible]



我要如何開始儀式？



選擇適當的儀式引物會告訴你下一步要怎麼作。



最簡單的方法是存下遊戲，再做出嘗試錯誤。

我要如何離開這裡？

（戰士／遊俠）抓住不斷擺動的拖鍊。

（賊）爬出去，使用你看不見的通道。

（魔法師）如果風太大的話不妨讓它「安靜」下來，再「打開」你的出路。

[illegible]

你的螢幕並沒有壞掉，不需要去調亮度鈕。接下來你得要嘗試用「心」去決定要走的方向。你可以先往四週「看看」，再向某方向慢慢移動，訊息會給你足夠的資料，那會使你的移動簡單些。

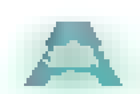
我要如何離開這裡？

避免被電擊致死。

（戰士／遊俠／賊）這是考驗你游泳技術好機會。

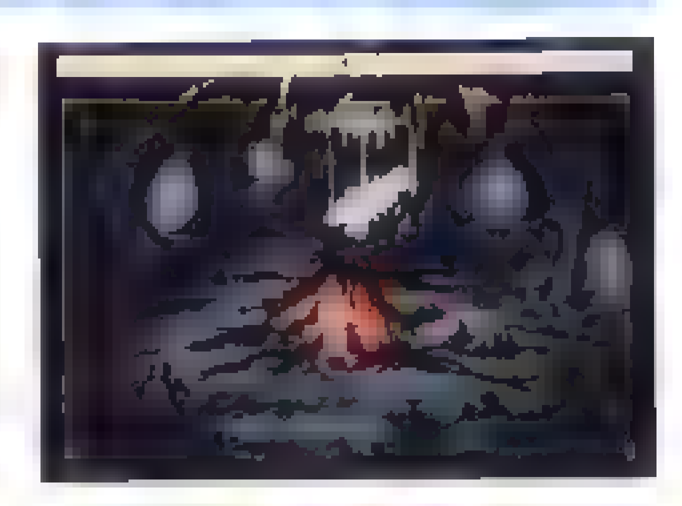
（魔法師）你必須讓系統短路，閃電術是個不錯的主意。

[illegible]



我在此地能作些什麼？

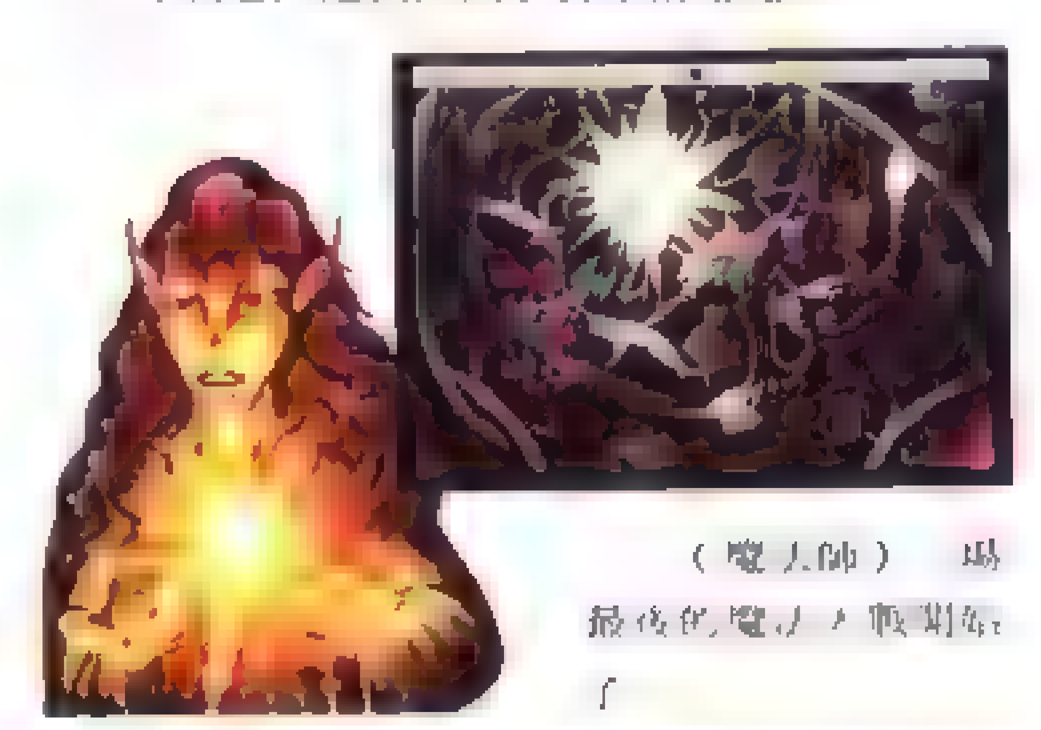
使用適當的儀式引物，然後往上爬到適當的地方。



[illegible]

告訴艾德艾維斯（Ad Avis）一些有趣的笑話。

（戰士／遊俠／賊）對他使用魔杖



（魔法師）以最後的魔力，擊敗它「

[illegible]

將魔杖放回原本屬於它的地方，再得到你應得的獎賞。

武狀元黃飛鴻

在電腦公司看到本遊戲，身爲武俠迷、兼RPG痴的我（大誇張了），立刻掏出了那僅有的零用錢，將他買了下來，沒想到愈玩愈令我失望，有一種被「騙錢」的感覺，在此一吐爲快！

第一：此遊戲標榜爲即時作戰系統，可是我卻發現敵人如果消失在螢幕上，便不會追過來；此外本遊戲有一個食物值，食物沒了，生命力便會跟著減少，可是黃飛鴻像個大胃王，一下子食物值就少了一大半，眞懷疑他老爸會不會被他吃倒。

第二：遊戲外包裝說可從二層樓飛出、橋上戰到橋下，眞是欺騙玩家，根本沒有跳躍指令，從頭到尾，我怎麼試也無法從二樓「飛撲」到一樓，反倒是食物值又少了一大半，令人氣憤不已。

第三：從安裝開始，硬碟的燈便亮個不停，開始遊戲後，硬碟可是沒休息過，不停地讀取，連儲存時也讀了好半天，唉！眞是難過。

在如此的摧殘下，只好要他搬出硬碟了。

自從去年6月聽到一個爆炸性的消息後，就不斷地忍耐，並強迫自己不要去想，等了一段時間後，又拚命的安慰自己快出來了～請讀者不要誤會，以上並不是某人上×號的經過，而是……而是筆者知道要出中華職棒後的心路歷程。

中華職棒的推出，不僅是遊戲界的一大盛事，也堪稱棒球界的年度大事，因爲在我國，棒球可說是國家級的運動，而我們的球隊在國際上也可算數一數二的頂尖隊伍，可是很可惜的，從來都沒有一個屬於我們自己的棒球遊戲，不是什麼巨人隊、西武隊，就是運動家，藍鳥隊，即是得到了冠軍，也總覺得少了那份親切，所以當知道軟世將開發一套中國人的棒球遊戲時，眞是喜出望外，難掩興奮，等看到了「我們」的巨蛋，更是萬分的感動，雖然目前只是畫餅充飢，但還是讓我高興了許久，彷彿眞的置身於巨蛋中。稍後我迫不及待地帶領著我心愛的隊伍南征北討了數天，終於以壓倒性的勝利獲得了總冠軍，那種滋味不亞於統一中國後的喜悅，因爲能夠指揮那些縱橫球場的明星球員，使他們完全聽命於你，就如同親身去扮演那些千古英雄般，令人恍如有再活次之感。

從APPLE風行到今日的IBM PC，其中經歷了一段漫長的歲月，可是在棒球遊戲中出現本國隊伍卻還是頭一遭，所以令人不得不稱頌，希望大家能承接這個好的開始，繼續努力，爲我們自己再開創更好更完美的中華職棒Ⅱ。

KOEI眞不愧爲戰略的代名詞！這次的「三國志Ⅳ」又使這類遊戲向前進了一大步！其中筆者最喜歡的，就是「新君主」及「新武將」的設定了。雖然二代就已有了這種功能，但「親子關係」的設定，這倒還是第一次。利用這種方法，筆者已經建立了一支「金庸」大軍了。舉凡郭靖、黃蓉、楊過、小龍女、張無忌等，都是我的得力大將！爲了其間的「關係」，筆者著實下了番功夫。

然而僅「親子關係」的設定，卻無法把所有的人都拉上「關係」，只好忍痛割捨一些愛將了。於是眾家武林高手流落四方，蔚爲奇觀。

延續自三代的「一騎」，仍是武將間決勝的最好方法。這天筆者照例派了「常勝將軍」郭靖出發單挑眾家高手，果然是擋者披靡，正當得意之際，卻見斜邊一人殺出！「金毛獅王」有什麼了不起？我「北俠」郭靖又怕得誰誰來？一陣對話後，兩軍衝出，不料只三刀，鼎鼎大名的「北俠」郭靖（武力99耶！），竟被砍下馬來，登時如天崩地裂，差點出手把電腦砸了。唉！罷了！罷了！，難道「九陰眞經」眞不敵「七傷拳」嗎？

魔法世紀

●超級茉莉

剛拿到魔法世紀時，對美形至上的本姑娘來說，並不喜歡這個遊戲的圖案。（「天使」作祟！）但看到了可以調查的寶物村莊，可以修理的魔人怪獸，還有會因升級而愈來愈強的我軍，那寂寞已久的芳心不禁暗喜垂涎！終於陷入了與魔人周旋爭霸的長期抗戰！戰略遊戲--遜！練功遊戲酷！既然可以撤退、能休息，又可施法增強，為何白白不練？就這樣，升級只升一點的不要，點數太少的魔人砍掉！剩下高經驗點的（通常是死神巫師、魔法劍士…，被困在一個眾武士圍起來的小圍圈裡，連同一堆慘叫抓狂的僧侶，無奈而悲情地任憑宰割，這是多麼令人興奮啊！當友伴同呼：「關廁所！關廁所！」時，那份成就又多麼地讓人感動！然而關廁所並不是隨便可以的，有時得摸一下午呢！諸君不妨試試，保證夜晚夢甜。帶著超級茉莉決戰老王，解決囉嗦花了不少時間，將滿腔恨意發洩在老王身上吧！練了一堆經驗不能吃不能穿，當然要盡情虐待老王。哼！一下子就死，沒那麼容易，本姑娘要你求生不得！求死不能！於是老王 5000 MP 就這樣耗盡了…，而一切只有茉莉和老王的單挑呢！其他人在臺下觀禮，每回合的鼾聲大作時，那個 V 字多麼的壯觀啊！

軒轅劍II

●軒轅天俠

就在過年前夕，在電腦公司中見到軒轅劍Ⅱ和模擬城市 2000 兩個遊戲，兩者都是我最想玩的，在經過一番掙扎後，還是先選擇了軒轅劍Ⅱ。

回到家後迫不及待地載入遊戲，因為已經玩過試玩版，所以進行起來是駕輕就熟。路上可以欣賞有中國山水味道的地圖，真是一種享受，就算遇上戰鬥也不會覺得厭煩，因為正好可以試試煉妖壺的威力，期待可以煉出新妖怪，有些妖怪還可以賣呢！而且不需要刻意練功，平常遇到的戰鬥就足夠升級了，使得遊戲進行不會枯燥反而有趣，難怪軒轅劍Ⅱ會受到如此多玩家的喜愛。

最令我喜歡的是它那"柳暗花明又一村"式的劇情，往往以為快結束了，沒想到接下來還有新發展，例如原本打死巴蛇後覺得差不多了，結果最後的頭目竟是壺中仙，還有女媧出來幫助，真是過癮。雖說我玩的第一版有些 Bug 會造成當機，例如天火扇的問題，但是因為我是急性子，一路直衝到頭目前忘了到廣寒宮去，竟然也不為當機所苦惱，真幸運。而且在破關後，聽同學提到很多地方是當初沒去過的，趕緊再載入進度，把多魔工作室、廣寒宮等地方全挖出來，再享受一次遊戲的樂趣，令我回味無窮。

當時三國志Ⅱ玩得實在接近無敵狀態，攻無不克一路勢如破竹，統一自然不是夢想。正感到不耐煩之時經過輾轉拿到三國志Ⅲ，心中雀躍三分，連忙載入進入統一中國的重責大任。

此次自然各方面比一代更勝一籌，難度也提高不少，不能輕易窺視敵國狀況，常派不知厲害的武將或軍師出世而悔遭錯失英才的怨恨。而且登用僅能以本身附屬的國家進行挖角，使模擬更具真實，而加深遊戲的深度，難怪此系列會大受歡迎，歷久不衰啊！

另外適時會有天災或豐收的畫面隨機出現，最讓我痛恨的是豐收都在別的鄰國，而受災的總是"衰尾"的我，嗚…。已經發育不良的節地加上天災，使得封王之路更加雪上加霜，此時適當運用外交手腕向同盟國尋找援助，不外也是辦法之一。當然為了統一全國，雄厚的軍隊和優良的軍備是主要的因素，三國志Ⅲ在戰場畫面採用立體斜角而顯得更加真實，更具挑戰性，而且在軍備方面也依北馬南船的方式而更具事實性，玩過後深覺得"玩上你，是我一生無悔的決定…"，以上這句話是以將內心感受表達得淋漓盡致。

遊戲獵人

太平洋空戰英雄

出版公司／軟體世界

本文作者／VINCENT PAN

西元一九四一年十二月七日清晨，對於珍珠港美軍基地的官兵來說，這將是一個美好的星期日，而大多數的人都還在補充昨夜幾乎消耗殆盡的體力；但是就在此同時，大日本帝國的艦隊（其中包括六艘航空母艦，載有四百一十四架飛機，兩艘主力艦、二艘巡洋艦、九艘驅逐艦、三艘潛水艇，以及其他許多的輔助船隻）正逐步朝向珍珠港推進，並於當天清晨七點五十五分在珍珠港投下了第一顆炸彈，在不到兩個小時的時間裏，日軍成功的完成了奇襲行動，共使得美國海軍七艘主力艦沉沒或嚴重受創、三艘巡洋艦及三艘驅逐艦嚴重損壞；三百九十四架美國軍機中，全毀一百八十八架、半毀一百五十九架，並造成了二千四百零三人死亡、一千一百七十八人受到輕重傷的慘劇，這場單方面的戰役也使得美國從孤立主義的睡夢中驚醒過來，就在日軍偷襲珍珠港的隔日，經美國國會緊急開會通過，並由美國總統羅斯福宣布正式對日本宣戰，同時也開啓了第二次世界大戰在太平洋上的各式先進武器的對抗。

太平洋空戰英雄（PACIFIC STRIKE，以下簡稱'PS'），承襲了以往ORIGIN所出品的銀河飛將、陸空戰將以及銀河私掠者的風格及優點，無論在近乎完美的圖形上、隨著劇情而改變的音樂、迫人的音效，甚至於在劇情架構和流暢性方面都讓人覺得這是一個會令人心跳加速、肌肉緊繃的飛行模擬遊戲，而且……"不賴喲"，以下就是我個人對於這個遊戲的一些觀感，希望能提供各位對這個遊戲有更深一層的瞭解。

在遊戲的一開始，你是一名剛從軍校畢業並在珍珠港駐防的海軍航空隊中尉飛行員（LIEUTENANT JG.），在日軍空襲珍珠港的同時，你不但親眼見到其過程更必須協同你的好友傑斯特昇空並摧毀進犯的敵機，在你結束這個任務回到基地後，你的上級基於你在這個任務的優異表現，因此決定將你調到企業號（ENTERPRISE）航空母艦上服役，而在此之後'PS'提供了珊瑚海（CORAL SEA）、中途島（MIDWAY）等等數個戰區及數十場戰役讓你盡情享受海扁日本鬼子的快感，而你也可以藉此而晉升或受勳，此外當你晉升到上尉飛行員（LIEUTENANT）的時候，你便可以在進入停機坪（HANGER）準備出擊之前，依任務目標的性質，選擇你所要使用的機型並可以決定你所要掛載的武器，以便於任務的執行；而當你晉升至少校飛行員（LIEUTENANT COMMANDER），也就是TF17艦隊飛行中隊隊長的時候，你必須在聽取艦隊指揮官對於一個任務的目標及性質所做的簡報後，立即返回你的寢室（STATE ROOM），並在牆上的任務計劃及地圖上決定下一個任務所要派出的戰機數量、飛行員、小隊數量以及各小隊之任務分派，但是請特別注意，在您指派飛行員的同時，請先選擇在書桌左下方的抽屜，將你手下的飛行員資料完整的看過一遍再指派任務，以免造成無謂的傷亡以及任務的失敗；而本遊戲在劇情上的另一個特點就是採用了類似銀河飛將的多點式劇情，任何一場戰役的成敗，都和往後的劇情的進行息息相關，最後是否能夠擊潰日軍贏得戰爭都和你的領導能力和空戰技術有著密切的關係。

'PS'在圖形方面，採用的是和以往陸空戰將相同的3D貼圖方式組成，因此玩家在遊戲進行的同時，無論是空中的雲層、海上的波浪、地面的高低起伏都有著極高的真實度，而每個在遊戲中登場的戰機和船隻，也都有著突破以往的細緻程度；但是唯一美中不足的地方，就是和陸空戰將一樣，當你從機艙內向左、右、後方看的時候，地面的物體和海上船隻都會有強烈扭曲的情形發生，這也是本遊戲最大的一個

致命傷，我想這也是 'PS' 的發行公司 ORIGIN ，在未來所要優先突破的障礙了吧；此外，由於硬體設備的嚴格需求，因此若在 486 以下的機型執行時，常會有停格讀取硬碟資料的情形發生，所以還沒有存夠錢換裝 486 的朋友們，請再加把勁存錢吧！

ORIGIN 在 'PS' 的音樂上一如以往的，是以劇情的變化來切換其背景音樂，這一點對於部分英文能力較'平凡'的人來說，無疑是一項體貼的設計，因爲玩家只須要藉由音樂的變化就能大概瞭解到目前的戰況如何了；至於在音效方面，玩家們可以聽到以往所聽不見的聲音，如：副翼的升降、機輪的收放甚至敵機墜落地面和敵艦被擊沉時懾人的音效，使玩家們可享盡耳目之娛，但是我個人覺得有一點美中不足的地方，就是在陸空戰將中，原可聽見的飛機降落時，輪胎與地面摩擦的聲音，但是在 'PS' 中卻怎麼也聽不見那個聲音，雖無傷大雅，但是卻多少降低了一點這個遊戲的眞實度。

我個人對於在玩這個遊戲的技巧上，有以下幾點建議--

A 如果您是第一次玩 'PS'，您最好能將遊戲難易度設定，做以下的調整，以減低您第一次上機的挫折感。

a. 彈葯無限（ Unlimited Ammo ） -->ON

b. 敵軍人工智慧（ Enemy AI ） -->ROOKIE

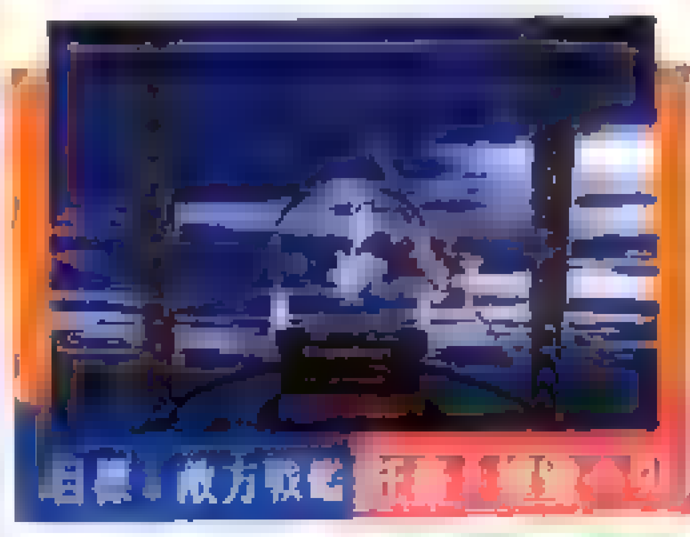
c. 日光刺目及飛行員紅視和黑視效果（ Palette Effects ） -->OFF

d. 空中碰撞（Midair Collisions）-->OFF

e. 簡易降落（ Easy Landings ）-->ON

f. 飛行模式（ Flight Model ）-->ROOKIE

等到您認爲閣下的飛行技術，足以應付更高的難度時，您可依您個人的需要再做進一步的更動。



B.當您從飛行甲板上起飛之後，如果覺得視野太狹小，不妨按下 C 鍵，使得您的視野更加的廣闊，也有利於您的攻擊行動；此外，本遊戲還有另一個體貼的設計，就是在您的正面座艙及後座機槍手的位置，都分別有著三段式的視野放大功能，是以鍵盤上的 F1 鍵來做切換，十分的方便。

C 由於飛機上沒有雷達這項先進的設備，因此對於玩慣了先進機型的玩家來說，在玩這類老式飛機的模擬遊戲時，搜尋空中及地面目標便成了玩家最難克服的一個問題，但 'PS' 提供了一個目標定位功能以 T 鍵來控制，它能夠將您所鎖定的目標在目視距離以外，以一個白色發光點標出，使玩家更能掌握在空中的敵蹤；此外，還有兩個功能須和目標定位系統搭配使用，分別是以 Y 鍵和 F8 鍵控制的座機與被標示敵機之間的相對位置，是分別採用內部和外部視野來觀察敵機位置的，這兩項功能對於玩過陸空戰將的玩家來說，應該不致於會太陌生。

大體上來說，'PS' 在各方面的表現水準，都遠超過目前市場上所有其他公司所發行的飛行模擬遊戲，而且令人有物超所值的感覺，值得所有酷愛飛行的朋友們收藏，而相信在不久的將來，無論是 ORIGIN 或是其他公司都會有更趨於眞實完美的作品呈現在各位的眼前。

群英會審 VER 2.0

Dracula

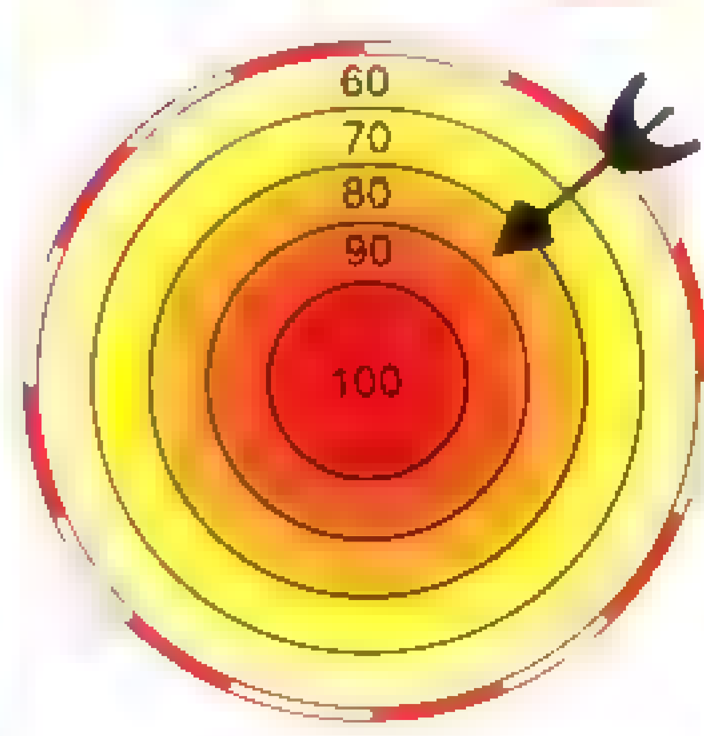
3D 立體畫面，逼眞寫實的戰鬥實況， ORIGIN 公司繼陸空戰將之後的另一鉅作，讓玩家宛似回到二次大戰的戰場，親身殺敵。

阿 達

視覺效果相當驚人的遊戲，並有著多線式的劇情，不錯的音樂等等優點。惟遊戲要求的配備過高，在較慢的機器跑起來趣味性大失。

[illegible]

ORIGIN 又一飛行模擬佳作，蔚藍的天空，清澈的海水，配合細緻的圖形與聲光十足的音樂，令人有一飛衝天的悸動。衷心建議玩家最好使用 48666 的機型，如此方能順心如意的馳騁天際。



出版公司／電腦休閒世界

本文作者／江健政

在一個寒冷的夜晚，國王突然遭到刺客行刺，不幸被謀殺身亡。而在一片混亂中，刺客也立刻死在宮廷禁衛軍的利刃之下，並未來得及吐露出幕後主謀者。王宮此時起了一陣大火，並將這一切全都毀滅在火海中。

變故發生之後，王國頓失領導中心，於是各地的諸侯紛紛揭竿而起，每個人都想要逐鹿中原。而你，則扮演一個小小的男爵，在這個戰亂時代，一步步的朝向王國的寶座邁進……

從「失落的海軍上將」、「完美將軍」這一系列膾炙人口的戰略遊戲開始，相信眾多戰略遊戲迷對QQP公司必定非常熟悉，且對該公司所發行的產品相當有信心，這一次，QQP公司突破已往僅發行戰略遊戲的形象，自德國的CDC公司引進這款 -- 策略型的遊戲 --「王座爭奪戰」，相信可以帶給全球的玩家完全不同的新感受。

我的雙手掌握全世界

「王座爭奪戰」與其它策略遊戲最大的不同點，就是讓玩家自行「創造」整個（你所要進行）遊戲的世界。「創造？」沒有錯！在「王座爭奪戰」中，提供玩家設定全部條件的功能。你可以從參戰人數、大陸的大小、電腦對手的友善態度、村落的數目等基本設定開始，到有無顯示對手資料、城堡的上限、建築村莊的費用、利率、有無投石機、地形、天氣對生產與戰爭的影響，（軍隊的組成方式甚至於整個大陸的地形、行省分布等），都交給玩家自由來決定。如此，我們便可以依據自己的程度、需要、建立一個適合自己的世界，不用每次都得在別人設計好的世界上奔馳，也不用老在相同的土地上作戰。

再從另一方面來看，玩家並不會因如此充分的自行設定，而喪失遊戲的可玩性。因為，你所設定的任何有利條件，電腦對手也都知道；你所享有的任何優勢，電腦敵手一樣享有。所以，上帝是公平的，祂讓每個人都得在公平的條件。就筆者而言，我認為影響最大的，就是顯示各個行省價值的選項，因為在戰場上須得知己知彼，方能百戰不殆。而保緊（？）戒態度的選項，則是影響你對付其他諸侯的難易度，也是遊戲的一項重大變數。

簡單而豐富的世界

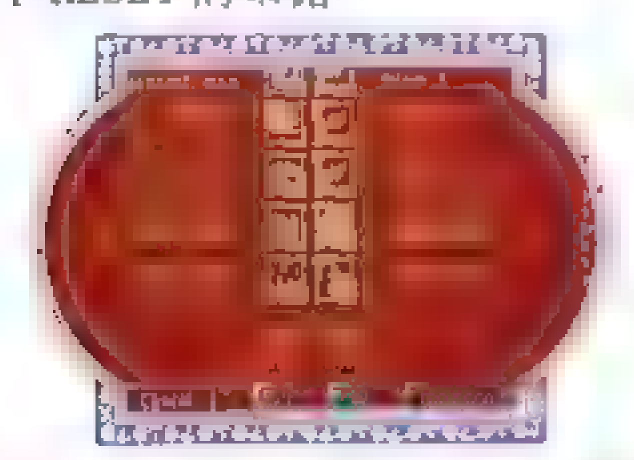
「王座爭奪戰」的控制界面相當簡單，除了少部份需輸入名字、備名的地方之外，只要一隻滑鼠就可縱橫全場。而且，全部的界面都非常人性化，每個步驟都有圖形或數字表示，省卻了一大堆難懂的英文，對我們這種懶人來說，那真是再好也不過了。

在遊戲的世界中，所有的事物均被簡化了，像是軍隊就只有四種：步兵、工兵、弓箭手、騎兵，甚至於你可以設定為僅有單一兵種，建設項目就只有開發村莊和建築城堡，前者可增加生產，後者可提高防禦力。而軍隊只有算人頭，不再需要將領，當然也就沒有那些忠誠度，武力、智力和訓練度等問題。因此，玩家不用像玩三國志一樣，又要墾地又要治水，又是賞賜又是練兵，沒事還要到敵國外交外交，捉兩個將軍回來玩玩。我們只要投資，將所得拿來募兵，把軍力

放在令敵人膽顫心寒的地方即可，不用再把心思放在這些瑣事上。而這種簡化的設計，不但沒有使遊戲失去內容，反而讓玩家可以專心致力於遊戲的精髓，更增加了遊戲的可玩性。

難纏的敵手

「王座爭霸戰」中電腦敵手的AI十分地強，各種戰略和戰術的運用非常的靈活。筆者就曾經上了電腦一個大當，就是它在我的邊界留了一個很弱的省分，當時我毫不遲疑的立刻攻進，並將大軍長驅直入，過了幾回合，我才發現中計，原來電腦將我的兵力誘出，乘機進攻我後方空虛的省分。不但如此，電腦還不知從那裏調出一支大軍，將我原先進駐的軍隊團團圍住。到了這個地步，我只有無奈的仰天長嘆，走上RESET的末路。

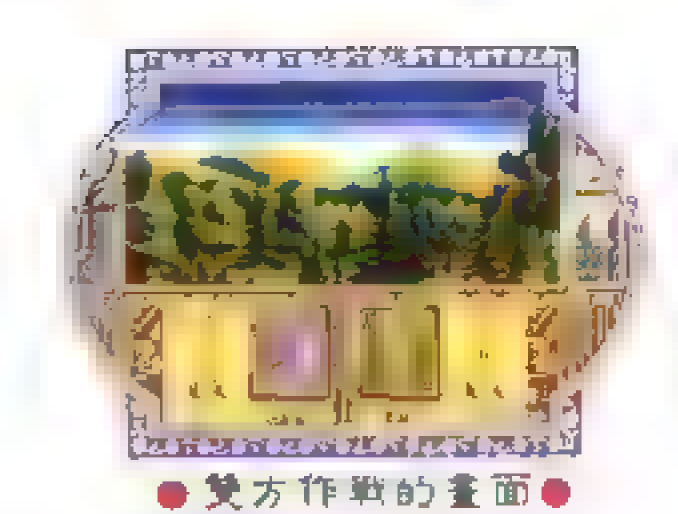


●各式各樣的輔助地圖和表格●

「王座爭霸戰」中兵力的組成，對作戰中雙方的攻防實力相差極大，適當的調整兵力結構，實為克敵制勝的不二法門。像是守城戰時，弓箭手是戰力最強的；曠野作戰時，騎兵絕對是你最佳的選擇；而在攻城時，工兵則為戰場的主宰力量。妥善調整兵力結構，就可一個兵抵對方的兩個兵用，將戰力發揮到極致。

兵力的配置也是一門很重要的學問。在「王座爭霸戰」中，由於兵力的調動並不限定只能移至鄰省，這種規定，對玩家軍力的調配產生極大的考驗。因為在任何一回合中，就可迅速將兵力集中，因此玩家在防守時，就不可因對面的敵國兵力空虛，就忽略此一區的防守，因為敵人隨時可以調集兵力，對你做致命的一擊。因此，每個與敵國相鄰的省分都得有一定實力的軍隊加以防守。所以，控制自己的邊境線不要太長--也就是使國土盡量完整，是一件相當重要的工作。

保皇黨的態度也是影響遊戲難度的重要因素。若你選擇他們的態度是友善的，則遊戲的難度會降低，因為這樣你就可以專心對付其他的諸侯，而不用擔心會被扯後腿。相反的，如果你的保皇黨是充滿敵意的，那麼，請上帝多保佑你，因為你將會有一場惡仗要打，且隨時有人會在背後捅你一刀。



●雙方作戰的畫面●

來一客輕鬆小品

「王座爭霸戰」是一個小品的遊戲，有些不夠完善的地方在所難免，像其軍隊的作戰中，敵我雙方的死傷人數是隨機的，如果你取出進度再戰一次，你會發現死傷人數大不相同，這點給了一些投機的玩家可趁之機。再者，當你辛辛苦苦地統一全國後，除了跳到英雄榜中，記錄一下你的戰果之後，遊戲就全部結束了，沒有任何的動畫、任何的言語恭賀，使人沒有辦法體會到完成遊戲的喜悅，一點也沒有成就感。但話說回來，在我們玩慣了大部頭的遊戲之後，偶爾換換口味，玩點這類的小品遊戲，反而會有一種輕鬆的感覺，更能玩出遊戲的精髓，你說是嗎？

群英會審 VER 2.0

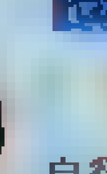
Dracula

遊戲設定採用視窗是不錯的做法，唯內容太過單調，輪廓僅是一些數字與顏色的變化，對現今遊戲注重動感、聲光的時代，玩家要進行此遊戲，可得有相當的耐性。

阿達

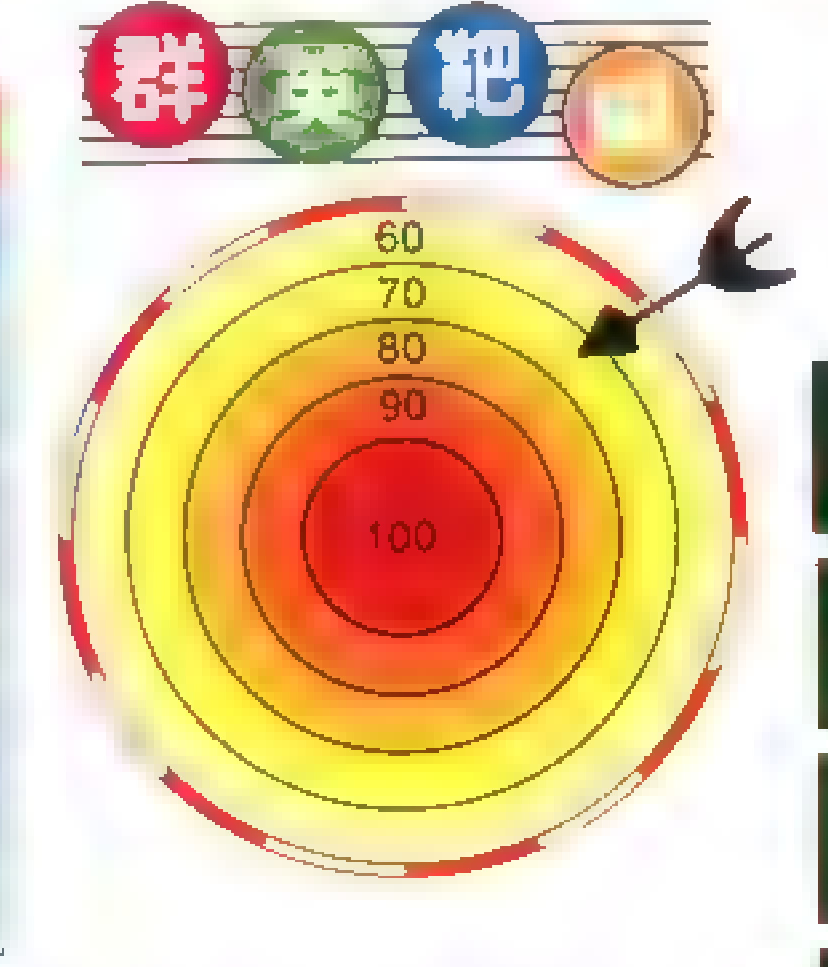
有著完全開放式架構的戰略遊戲，幾乎所有與遊戲進行有關的項目都可由玩家自由來加以取捨。然而遊戲戰鬥時的亂數影響略高，有點作弊的嫌疑。

綫毛



自行創造遊戲條件的設計，相當不錯。玩家可量力而為之外，也不會失去遊戲的樂趣，遊戲中簡化一般策略遊戲中一些繁瑣的指令，大大提高了遊戲上手的程度。

群英靶



出版公司／光　譜

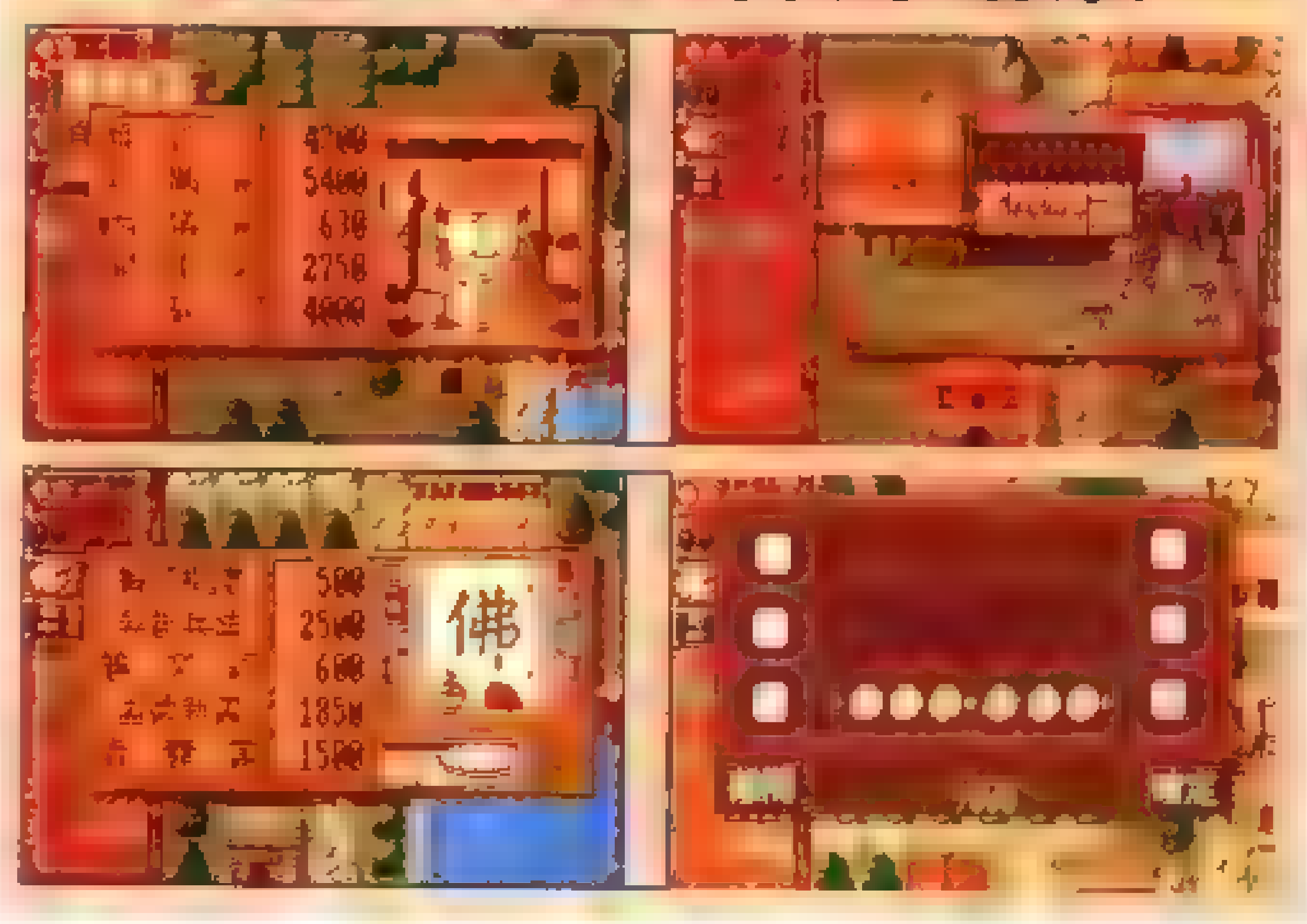
本文作者／Mizuno

三國梟雄在歷經了無數的大小戰爭後，發覺權勢不過身外之物，一生忙碌操勞到頭來還不是一場空，於是在很有默契的情況下，孫、劉、曹三人同時看破紅塵決定隱避山林原野之間。巧不巧這曾經讓中國長久處於分立情況下的世紀雄主又在泰山之頂相遇，經過一番對談中，三人都對於以往爭權奪勢讓人民流離失所而感到愧疚，原本視為眼中之釘恨不得拔之而後快的敵人如今卻變成知心好友，於是乎三人相偕一起放形於山林之中共享隱避的快樂。一天，三人因到底誰應該煮飯的問題而起了爭執，大家坐下來溝通仍無法解決，只見氣氛愈來愈僵，三人眼神互相對峙戰鬥大有一觸即發之勢，此時的空氣似乎都忘了流動而在等待著戰鬥的開始！片晌，終於在孫權一聲大喝「十八啦！」打破許久的寂靜，哈！洛陽城，歹勢我先佔領了，你們另尋他城吧！你別太高興看我的智計反客為主，將你的士兵與金錢全部佔為己有，曹操生氣的說道。緊張緊張，刺激刺激，三國激戰又起，到底誰能夠富甲天下取得中國霸主的地位呢？請聽下回分曉……（編按：你說書啊?!）

這是由光譜資訊在暑期中所推出的遊戲，遊戲以大富翁的遊戲方式做為骨幹，而以智計、城池、將領、地圖及一些特殊場景作為遊戲的支幹，遊戲以佔領地圖中所有的城堡統一中國為最終目標。玩家可以直接用兵力來攻城或是使用計謀來攻取城池。將領方面，許多出名的將領都將參與這個遊戲，當然也各具屬性以供玩家調度差使。計謀方面更是五花八門，諸如以逸待勞、暗渡陳倉、無中生有、順手牽羊、混水摸魚、調虎離山、反客為主、遠交近攻……等等，遊戲中因為有大量的智計可供使用，使本遊戲容易變成以利用計謀為主的一個投機情況。簡言之，只要你很會使壞那麼要成霸業就相當容易了。

特殊場景佔了相當大的「戲份」。賭場可讓玩家試試手氣如何賺點外快，但可別沉迷其中搞得破產那就不好過囉。武器店裡有許多有名的武器可以購買，價錢越高的就可以買到增加武力點數越多的武器，但是同樣的武器居然可以買好幾隻，到底那隻才是真的絕世好劍呢？三國時代戰事連連，許多人為求溫飽紛紛從軍，在徵兵處中可以五兩的代價徵得一名士兵，戰爭首重兵馬，可別忘了多徵點。是否曾慨歎張飛的智商不足呢？沒關係，這裡提供了三國圖書館，可讓一些智能不足的將領頭腦壯壯，但費用可不低喔。本遊戲中最重要的就屬計謀了，如果經過錦囊舖可別忘了下馬買幾個智

各種不同的特殊場景



計在身邊，以「擁計自重」，免得何時被設計了，欲哭無淚喔！而城池的功用除統一中國外，駐軍及金錢在裡面，可依城池的大小每年獲得程度不一的「繁殖成果」，而金錢也會因利率的多寡而獲得利息，跟銀行一樣放得越多，利息越多，但小心別被來個反客為主或混水摸魚那就損失慘重囉。

當玩家走到敵人的城池此時就要決定是要繳納過路費或者是交戰，交戰可分成武將單挑、消耗戰、攻城戰三種。若是兵馬不足時可以武將單挑做為交戰方式，而若該城池所駐紮的兵馬不多可以命一位將領帶兵五百進行消耗戰，若是我方武力強大也可直接進行攻城戰，交戰之前要做好周全的考慮，只要一失敗就必須付雙倍的過路費。

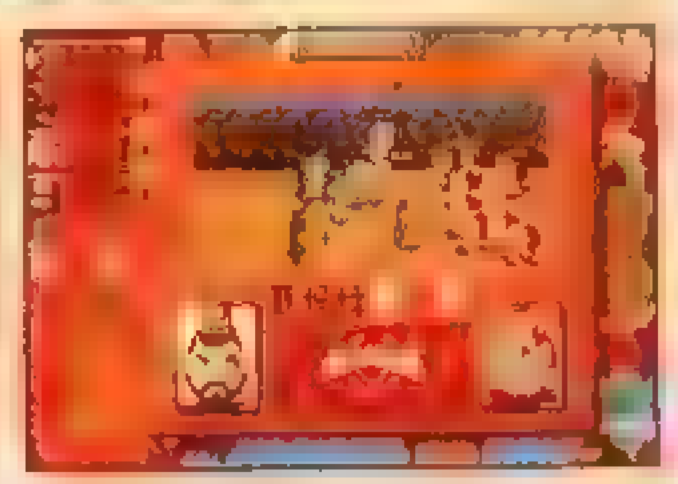
遊戲完全以滑鼠操作，又因指令並不煩雜，是故玩家可以選擇躺著或是趴著甚至任何姿勢進行遊戲，操作方面可說是相當方便。遊戲雖只佔了兩片1.2M磁片，但在圖形方面表現得並不遜色，尤其一些將領的卡通圖形看起來更是可愛令人愛不釋手，而音樂部份雖支援了聲霸卡，剛開始玩家可能覺得還不錯，但是慢慢的您將發現原來整個遊戲裡只有一首音樂，加上一些特殊場景的配樂如此而以，作者有點偷懶喔

可憐的對手都成了乞丐

！至於人工智慧方面我認為在此遊戲中並不好，甚且電腦作弊的情況實在是太嚴重了，當我方處於劣勢時總會很容易去踩到別人的領土，而當就快要統一全國這時不知怎的怎麼樣走就是到不了最後一個城池，可以用「太明顯了！」來形容它，相信許多玩家玩了一次就不想再玩了。因此耐玩度可說是極差的，筆者建議玩家最好是三人同時進行遊戲，如此應會獲得更多的樂趣，因為電腦實在是太笨了。遊戲同時還有一個缺點便是計謀的能力實在太大了點，玩家可能花了老大的心血才佔領一個城池，而另外一個玩家卻以反客為主就可以獲得同樣的效果，還好也可以計制計，要不然簡直是無法無天。

整體上講來如果計謀耍得好那麼便可玩好這個遊戲，要統一中國更是指日可待；從另一角度看來，兵馬的用處相對的減少了，如果能提升兵馬的用處同時減低計謀的功能使之平衡，相信將更具可玩性。動畫部份稍嫌少了點每次兩軍對戰總是相同的畫面，看久了還真煩人。另外兵種方面完全沒有區分，若由這兩方面加強，評價相信可以提高不少。因為筆者較鍾愛小型的遊戲，以我的情況來講，這個遊戲在於低容量的情況下可算是表現得還不錯，但如果喜愛鉅形遊戲的玩家，我想這並不適合你的胃口。

帶兵攻城



群英會審 VER 2.0

Dracula

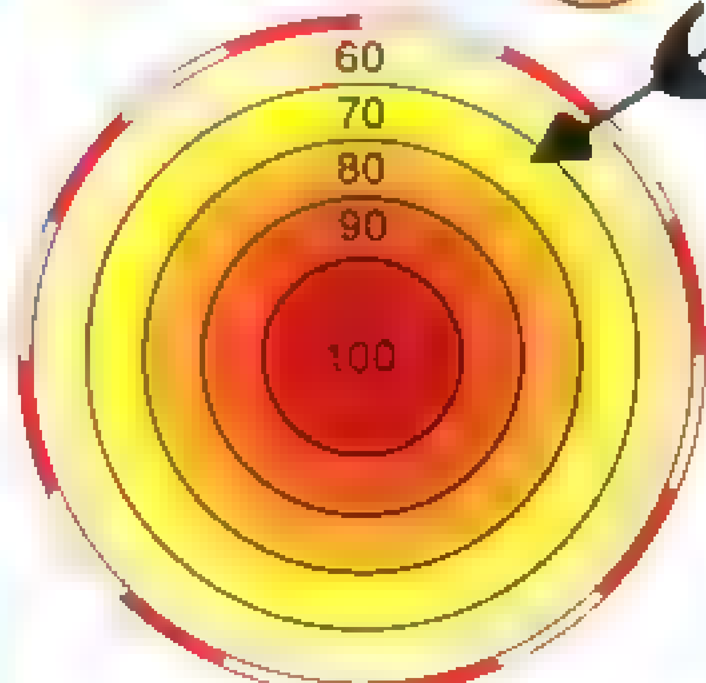
三國版的大富翁遊戲，打鬥小動畫輕鬆有趣。操作介面簡單容易上手，對初學電腦的玩家來說，是盛夏消暑的小品。

阿 達

帶有大富翁式風味的小品遊戲，無論男女老少皆可輕鬆上手。電腦的AI略低，所以若能邀請親朋好友一同來玩更能體會出遊戲的趣味所在。

[illegible]

以三國時代為背景題材的遊戲，最近似乎蔚為風潮，國人一窩蜂的心態由此可見。遊戲除了人物造型還算可愛之外，其他方面並無創新之處。



智聖鮮師

◎出版公司／第三波
本文作者／米　克

校長被打得躺下來了

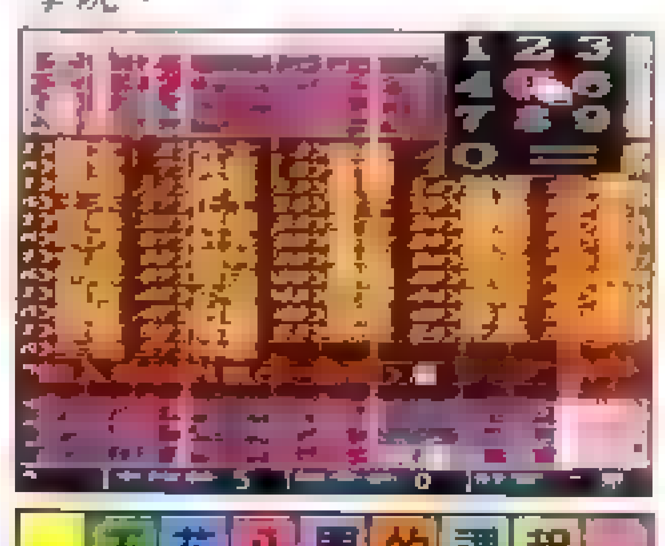
記得模擬城市及美少女夢工廠在國外推出時，並不被專家看好，沒想到卻在市場上異軍突起，在國內也有不錯的銷售成績。而前一陣子兩套遊戲不約而同地推出續集，結果又在市場上奏捷；一時之間，全省的玩家幾乎都陷入了一陣「市長熱」與「養父熱」。國內的廠商在機不可失的情況下，也紛紛推出了各式的「養成方案」。目前所知的就有模擬師父、少女．夢．天使，以及現在要介紹的智聖鮮師

扛著孔子的招牌出現

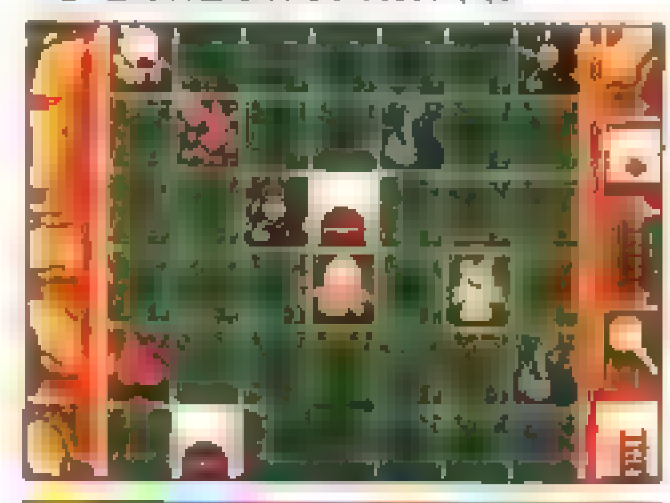
登。

故事的起源是一位滿懷抱負的新校長，在上任的途中因為遭到飛車黨的「玩弄」（手冊上真的是這樣寫的）而掛了。這個意料之外的情況使得飛車黨一時手足無措，結果最後決定派你去假冒校長。（玩家也是飛車黨的一員!?）

由於這是一個「模擬校長」的遊戲，所以玩家對學校大小事物，說好聽是有完全裁量權，其實就是一切都得事必躬親。舉凡聘請老師、僱用人員，到採購硬體、排定課表，都得由玩家親自料理。而遊戲最終的目標，就是在10年內把學校經營成一個具有特色的專門學院。

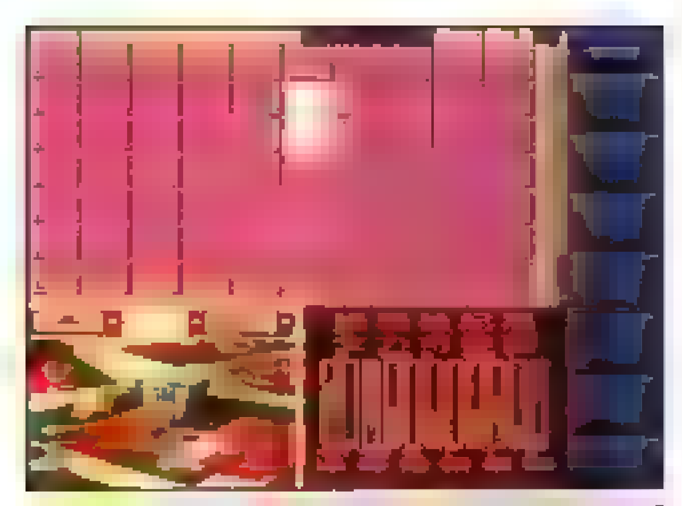

五花八門的課程

除了正常的五十餘個科目外，遊戲也提供了可以募款的運動會及越野競賽，另外還有一些對學校有所影響的突發事件。在每一個星期結束後，如果玩家對課程安排不滿意，或者覺得某位老師不適任，可以重排課表及解聘老師。以上就是這個遊戲的大致內容。


越野競賽

就畫面而言，智聖鮮師的水準可以算是中上。從片頭的動畫及遊戲進行的主畫面可以看出，整體的風格比較偏向前一陣子的瘋狂時代那種逗趣造形。還有一點比較特殊的是大部分的畫面都採用了少見的320 × 400的解析度。

在音樂方面，片頭動畫的音樂相當能配合劇情走向；但是在遊戲中的表現則平平。另外，在排課表的主畫面時，那種類似流水聲的音效則顯得太過吵雜了。



運動會

接下來就是提到這個遊戲最薄弱的部分了。雖然遊戲支援滑鼠，但是每次在點取「數字盤」的數字後，都得再按"="號，所以感覺不若鍵盤方便。另外，「數字盤」實在設計得太大了。雖然可以用同按滑鼠左右鍵的方式移動，但是還是常會擋住一些文字。

增添硬體設備

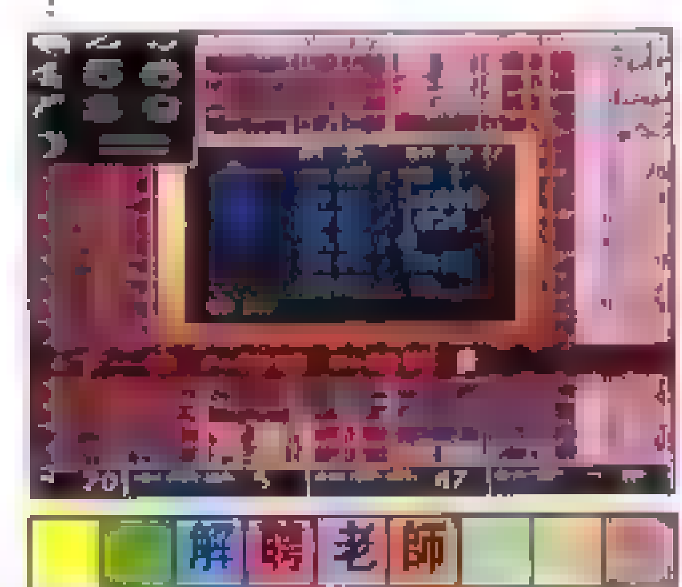
此外在安排課表方面，玩家只有選擇在那一堂考試的權利；至於什麼時候要上什麼課則由電腦安排，玩家並沒有過問的權利，這種設定無疑失去了自己排課的樂趣。還有，如果在課表上排定運動會或休假後，原先的課程將不會自動轉移到空堂上去，這樣會造成實際的課表與原先相像中有些差異。

教師資料設定得也很奇怪，竟然最詳細的資料是在解聘時（因爲了解而分離??）而不是在聘用時。所以如果玩家想了解詳細資料，不妨多選解聘吧！另外，解聘採用是一次一科的方式，而不是採用表列的方式，如果玩家一次要解聘十餘科的老師，豈不是按到手軟了？最有趣的一點是，大部分的老師品德都不及格，尤其男老師甚然，不知是否受到前一陣子「×大強暴疑案」的影響？筆者甚至發現有老師品德竟然有"0"的，相信要籌拍「n匹狼的傳說」也不是難事吧？

校園快報
有各式各樣事件

手冊編寫得不好大概是本遊戲最大的致命傷，雖然每一部分都有介紹，卻大多都沒講到重點。舉例來說，參加越野競賽可以增加應變技巧，進而贏取獎金，至於如何才算獲勝呢？手冊寫了好幾頁，就是沒提到。大概只有作者才知道吧？另外，對於學生的屬性作了很詳盡的介紹，但是卻沒提到那些課目或事件會影響學生的屬性。對於遊戲進行的重要部分語焉不詳，反而拿三頁的篇幅去介紹結局，好像有點本末倒置了。

整體看來，智冠蚌師除操作性及手冊較不良外，大致上還算不錯，而且也沒有很大的Bug。如果您在養過無數個女兒，連任n屆市長後，仍然未對養成及模擬遊戲感到反胃及厭煩，那麼不妨試試這個遊戲，嚐嚐「校權在握」的滋味吧！



解聘老師

Dracula

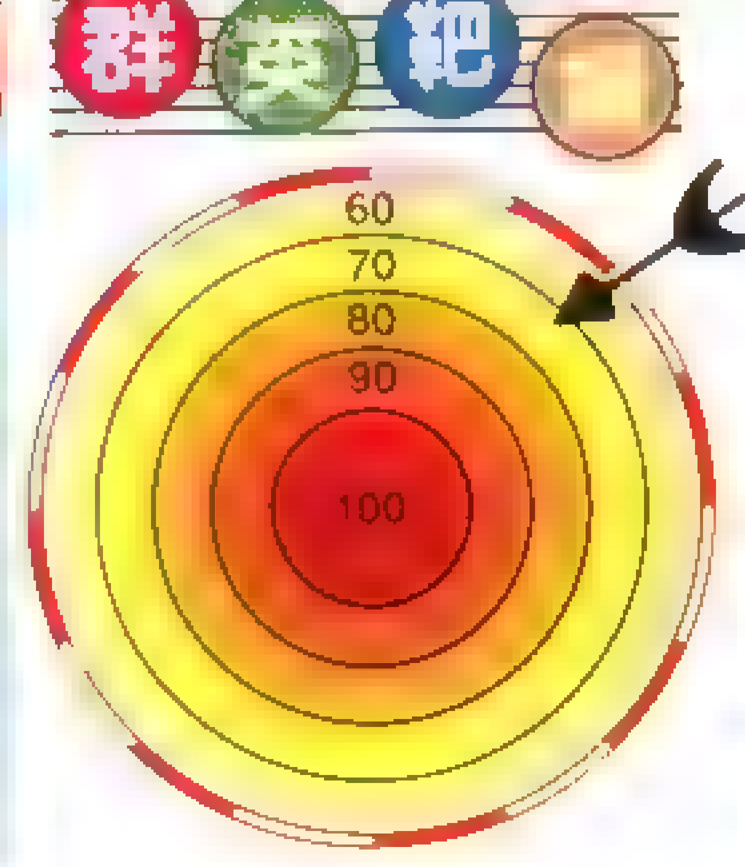
以玩家熟悉的題材爲訴求，五花八門的教學選項，配上輕鬆有趣的小動畫，讓玩家在漫漫盛暑中過過校長之癮。

阿 達

扮演校長來主導學校的發展，題材頗爲新鮮，音樂表現不錯，操作也可算是簡便。不過遊戲的企劃方面表現不佳，過程讓人覺得枯燥無味。

殺 手

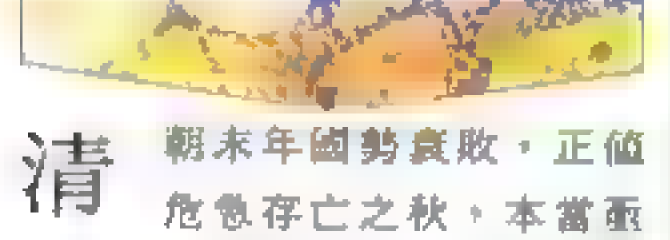
遊戲架構以學校經營爲題材，是一個極爲生活化的遊戲，與一般養成類型一樣，目的即是想盡辦法將學校"日益壯大"。音樂與畫面的表現則平平。



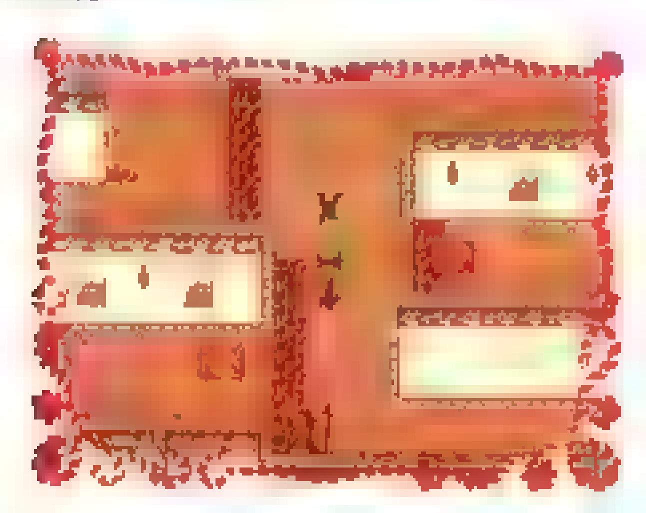
冥界幻姬

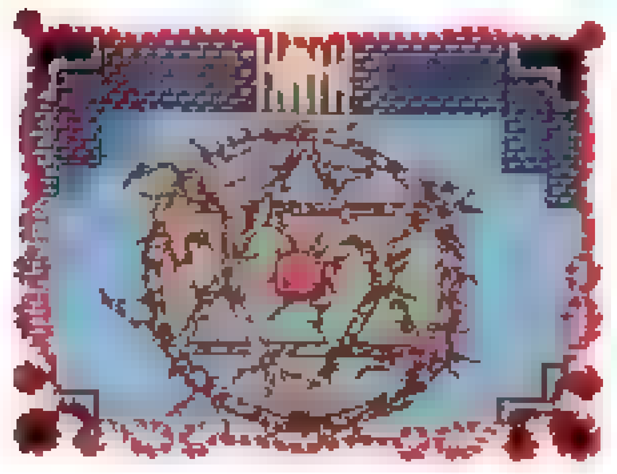
◎出版公司／天堂鳥

本文作者／RXZ



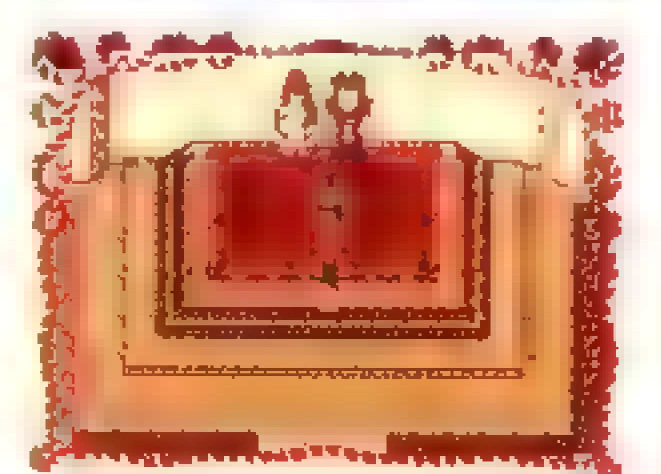
清朝末年國勢衰敗，正值危急存亡之秋，本當奮思奮鬥，急起直追之際，偏偏又碰上一個政治野心極重的女人－慈禧，在她垂簾聽政後，利用各種方法，剷除異己，最後終以皇太后威勢挾制皇帝，展開她的政治生涯，然而，人生自古誰無死，慈禧也害怕死亡的到來，因而遣白蓮教眾徒為其尋找永生之術……一日，白蓮教主命人送來白蓮神珠，並附密語數據，自此慈禧珠不離身，白蓮神珠也陪著她進了冥府……





冥界幻姬在畫面的處理上使用了兩種解析模式，一為640 × 480的16色模式，主要使用在戰鬥畫面，從附圖中可以看出戰鬥畫面確實相當精緻，而在過場動畫與一般行走的模式中則採用了320 × 200的256色模式，在構圖上就明顯地有了相當大的差距，不過筆者猜想這應該是為了配合在冥片中所宣稱的3D俯視景觀（＊註1），避免過多的圖素處理減緩遊戲速度所作的遷就，

說實在的，在RPG中玩家最常見到的應該是行走畫面，如果能作到像軒轅劍2、倚天屠龍記的精細畫面那倒也罷了，要不然就乾脆使用640 × 480的16色模式，相信應該會有更好的表現才是。

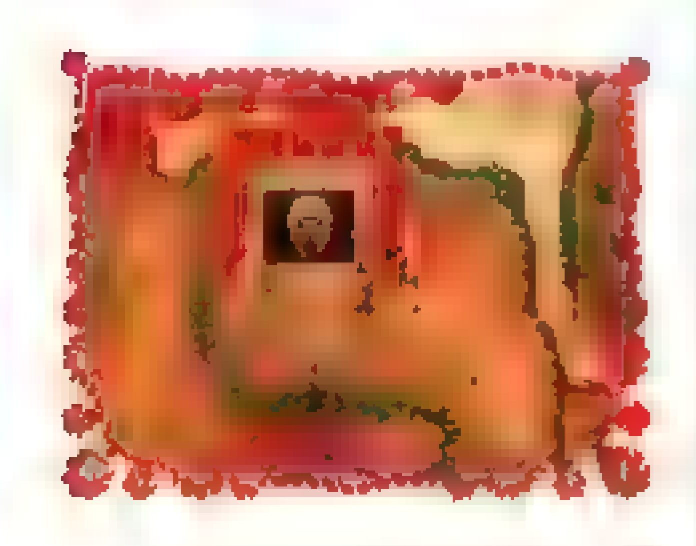


雖然戰鬥畫面相當地細緻，部份魔法的施展效果也十分地華麗，但是美中不足的是戰鬥的方式如出一轍，魔法的種類也不多，缺乏變化，如果玩家曾仔細地去觀察中文RPG遊戲的動態發展，應該不難發現

，最近的RPG已經將魔法系統分門別類，而且更有相生相剋的作用，像是軒轅劍2、時空異變等，魔法系統的分類不僅有助於程式架構的完整性，魔法的使用更可以大大地擴展開來，作為配合人物成長升級的有效輔助，而不是把魔法看成是RPG華而不實的附屬品。

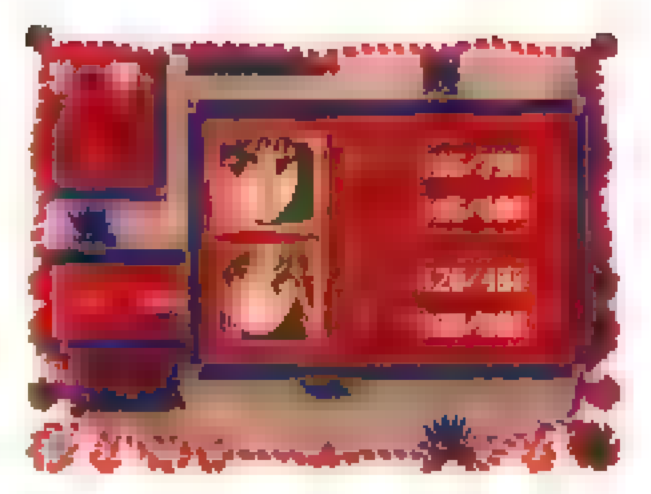
至於武器系統的裝備上，類似

於創世紀VII的裝備系統看起來是頗為充實的，如果能找到隱藏在各處的神兵利器，裝備在主角身上時更能滿足玩家的成就感，不過這些東西可不是那麼容易發現的，由於劇情的設計非常"直線"，如果沒有適時存檔恐怕會錯過許多令你垂涎三尺的寶貝，武器系統的設計可以再改良，讓不同武器的砍殺效果顯現出來，滿足玩家視覺上的享受。



操作介面的表現平平，原因是使用滑鼠在與人物交談時不甚方便，設計者的美意反而成了一種累贅，而且對話的速度簡直慢的不像話，徒然浪費許多時間，更離譜的是磁片版由於刪去了某些動畫情節，最後的結局根本不知所云，如果玩家沒有光碟版本大概會不知道玩到最後是在做什麼事，應該不會是為了看看中國十大美女的模樣吧?!說明書的篇幅極短，似乎有偷工減料的行為，不過後半部份的角色和武器記載得頗為詳細，對於各式各樣的武器和鬼卒獄吏都附有圖像和說明，對於遊戲的進行或多或少提供了一些幫助，但是遊戲本身所設定的難度不高，再加上一些附圖說明，幾乎讓人失去了想去玩它的鬥志，希望下一個作品能夠把這一點也考慮進去。

遊戲號稱擁有數十條可在CD PLAYER下播放的MIDI樂曲，但是經過筆者的3部不同的CD音響上測試的結果是一一共只有六首，聽起來的感覺是有點"假"，合成樂器的味道太重了些，一般說來如果對音樂的品質要求不是很挑剔的話，倒也算得上是佳作，而且冥界幻姬支援了GM，在GAME中的背景音樂表現相當地好，就是不知道各位玩家有沒有這個福氣聽到，哈哈！語音和特殊音效則做得普普通通，感覺上像在唸文章一樣，死氣沈沈的，沒有溶入太多的感



情，而另外在廣告上宣稱的25條不同遊戲路線，筆者也只見到了1條，遊戲的過程極其單調，傳送點式的迷宮想來會讓不少玩家頭疼，除了走著一個又一個名稱和背景不同的地獄，和一個個被慈禧施法的美女大戰之外，逛完了十大地獄的目的居然只為了取得十大神器，通過歡喜王妃的阻撓，去和擁有白蓮神珠的慈禧一戰，不知道玩過冥界幻姬的玩家是否和筆者有著相同的感慨，「哎！怎麼會跟速食麵一樣……

＊註1：經筆者在ET4000和TRIDENT 8900C上的測試結果，只有ET4000才擁有這項功能。

群英會審 VER 2.0

Dracula

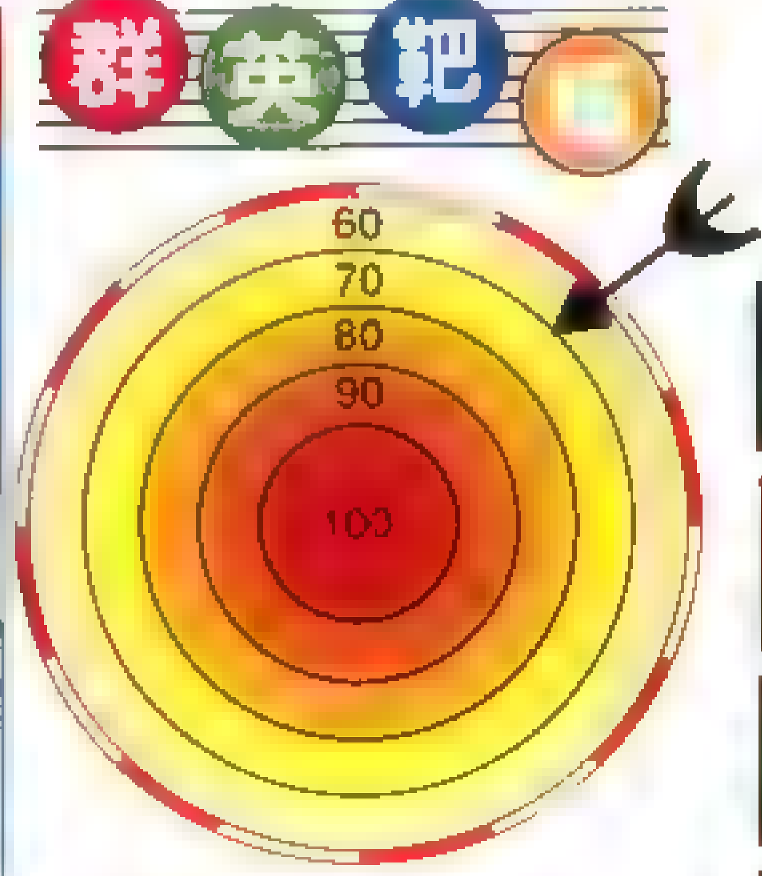
非常傳統的角色扮演遊戲，劇情的發展太過平鋪直敘，感覺上只是在練功、打鬥而已，一般場景與戰鬥畫面精緻上的差異，令人乍看以為是不同的遊戲。

阿 達

這是一個標準只注重外部聲光效果而忽略了遊戲內在的遊戲，所以在鏟除慈禧太后惡勢力的時候，感覺上除了練功外，還是練功，實在相當無聊。

[illegible] 毛

畫面雖號稱華麗，但在人物行走的動作場景部份，表現卻不甚理想，且操作介面也不太友善，降低了遊戲的親和力。



遊戲獵人

格鬥拳王

●出版公司／大　宇

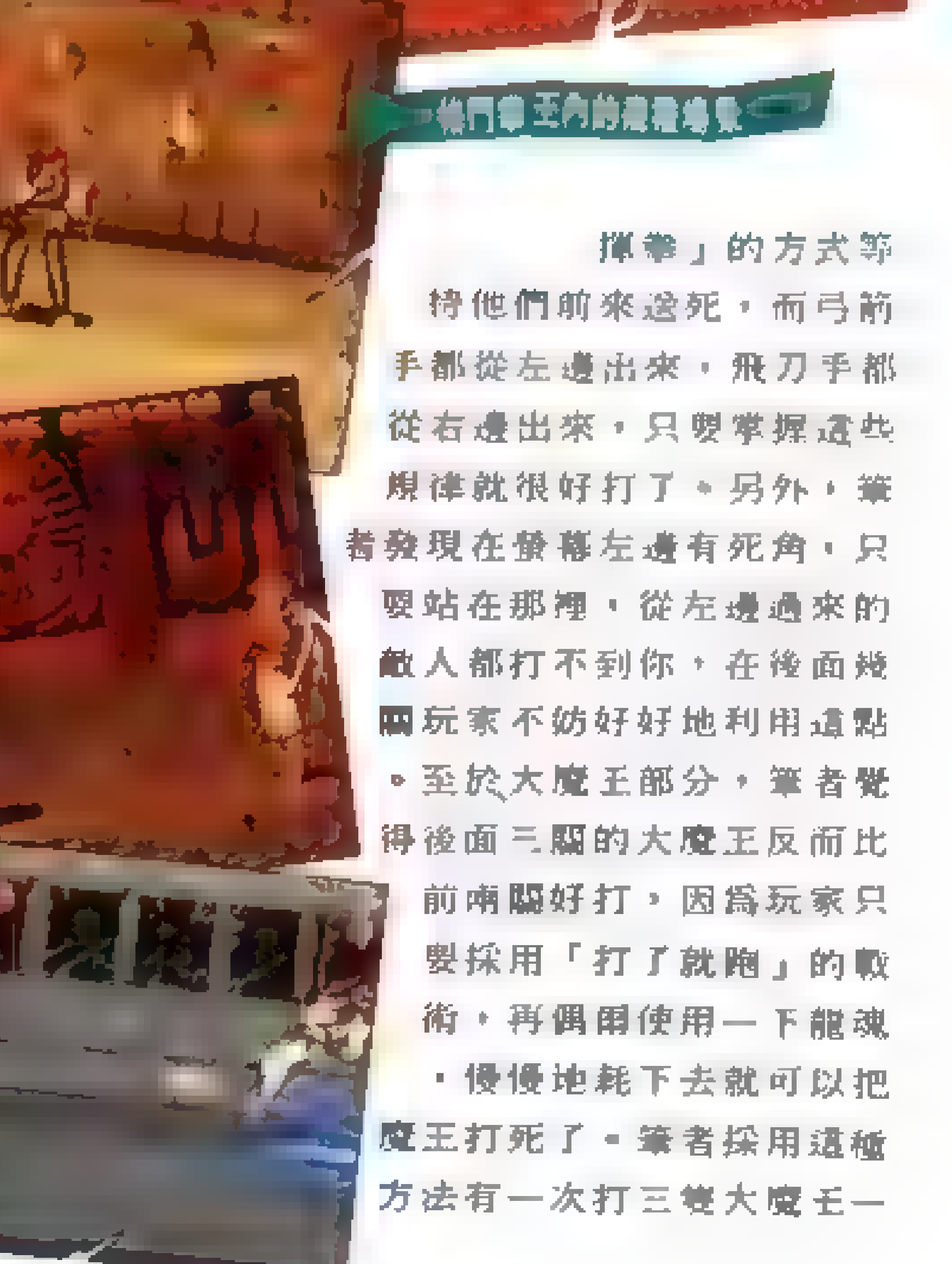
■本文作者／米　克

格鬥拳王是大宇在暑假推出的橫捲軸動作遊戲，故事的劇情很簡單，主角林鷹在比武大會上因爲遭到世仇黃霸的暗算而落敗，接著女友鳳兒又被黃霸擄走，所以主角就踏上了解救女友之路。

遊戲總共有五大關，除了第四關的火車車廂外，每關都分成兩個部份。主角除了手腳及跳躍可用外，還可以施展對小嘍嘍「一擊必殺」的龍魂。沿路上還有漢堡、碗麵、醫藥箱可以補血；錢幣、收音機則可以加分；此外，每次只要擊中敵人都可獲得一些分數，累積到一定分數後則可加雙，第三關並提供用龍魂就可輕鬆獲得1UP的加雙關卡。

就流暢度而言，格鬥拳王在486上面表現得不錯，但是第四關採用前後景同時捲動的方式，所以會出現延遲的情形，不知道在386上面是否會很嚴重？另外，本遊戲的操作性也相當的好，手腳只要一直按住就會連續揮出，主角的唯一絕招「龍魂」只要按住手、腳、跳就可以輕易地使出，容易用出絕招的程度可能不下於三國志武將爭霸。

由於這個遊戲標榜的是簡單易玩，所以大部分的敵人都不難解決。除了弓箭手及飛刀手以外的人都可以採用「原地揮拳」的方式等待他們前來送死，而弓箭手都從左邊出來，飛刀手都從右邊出來，只要掌握這些規律就很好打了。另外，筆者發現在螢幕左邊有死角，只要站在那裡，從左邊過來的敵人都打不到你，在後面幾關玩家不妨好好地利用這點。至於大魔王部分，筆者覺得後面三關的大魔王反而比前兩關好打，因爲玩家只要採用「打了就跑」的戰術，再偶爾使用一下龍魂，慢慢地耗下去就可以把魔王打死了。筆者採用這種方法有一次打三隻大魔王一



格鬥拳王內的精彩場景

滴血都沒有損失；所以動作遊戲的新手玩這一套遊戲應該也可以順利破關。

在音效及音樂方面，都維持了大宇一貫的水準，另外還有一些語音（拳腳聲），如果你的聲霸卡聽不到語音，可以依照手册修改IRQ的值。本遊戲的背景畫得不錯，人物畫得也有一定水準；整個畫面解析度雖然只有320×200但是不會給人一種太粗糙的感覺。

在手册方面，由於實在是太過「精簡」了，所以不得不在上面畫些水墨畫及四格漫畫，這在國內遊戲中大概也是「創舉」吧？這種作法倒也無可厚非（因爲畫得還不錯），但是筆者覺得如果把這些篇幅拿來多掰一些劇情，或者對各個關卡的特點及魔王做一些介紹會不會比較好呢？

接著就要提到這個遊戲的一個BUG。在第四關的火車車廂中，會出現一些飛刀手及拳擊手，而問題就出現在這裡。當筆者將這些人打出或踢出畫面外時，發現自己莫名其妙地就被打中兩下，可是敵人明明連我的衣角都沒碰到啊！原先筆者以爲這是偶發的情況，後來發現只要玩第四關，在比較前面的部份常常會出現這種奇怪的情形，但是在其他的關卡並不會發生這種情形，不知道是不是程式在計算上的問題？另外要提到一個不是BUG的有趣現象。如果玩家不幸站在弓箭手的正前方，而且距離很近那麼你將會發現弓箭就像連發似的朝你射來，而且距離越近越明顯。筆者猜想程式判斷弓箭手是否射出第二箭基準，大概是以第一箭射中主角或飛出畫面爲依據，否則應該不會出現這麼奇特狀況。如果玩家想要幹掉弓箭手，最好還是從上方或下方接近，免得自己先成了蜂窩。

由於這個遊戲只有五關，而且難度並不算太高，所以老手大約只要三十至四十分鐘就可以玩完了；而生手級的玩家應該也不用一個小時就可以破關。以這樣的遊戲時數來講，似乎是太短了，還好製作的水準不錯，否則大概會招來「騙錢」的抨擊吧？

整體看來，格鬥拳王算是一個不錯的動作遊戲，除了在第四關有個令人不悅的BUG外，其餘各方面的表現都在水準之上。如果您是動作遊戲的老手，不妨玩玩這個遊戲；如果您是動作遊戲的新手，那麼這個遊戲正是您入門的好機會。炎炎的夏日，漫漫的暑假，您準備從事什麼休閒呢？省下那些準備繳到大型電玩上的「補習費」，買套國人自製的遊戲回去玩吧！軟體工業需要你我的支持才能生根；也希望國內的廠商能努力製造更好的遊戲，不要存著「撈一票」的心理，這樣才不辜負玩家的支持！

群英會審 VER 2.0

Dracula

國人自製格鬥遊戲，打鬥動作流暢，畫面捲動亦不錯，可惜的是遊戲不大，如果熟練操作後，一、兩個小時就可見到結局畫面。

阿達

單純的打鬥遊戲，有著相當流暢的動作及捲軸。遊戲裡的難度並不高，無論是老手或新秀應都能輕易的完成遊戲。

捲毛

格鬥動作遊戲強調的捲軸流暢度與操作簡易，都尚稱中等，但關卡設計稍嫌過短，相對縮減了遊戲壽命。

群英靶

60
70
80
90
100

妙狐神探

地球繼承者

出版公司／軟體世界

本文作者／林旭中

這是一個很可愛的遊戲。在遙遠的未來，地球上所有的人，不管好人、壞人、男人、女人通通消失得不知去向。遺留下充滿原始風貌的地球生態。經營這美好土地的責任改由除了人類以外的哺乳動物來擔任。然而地表環境雖然復古，動物們可不像原始般地野蠻。相反地，由於從人類那裏繼承了一些科技文明，以及學習了大部分好的經驗的結果，各種哺乳動物依其種類不同而形成了各種部落，從事百工並群聚而居。

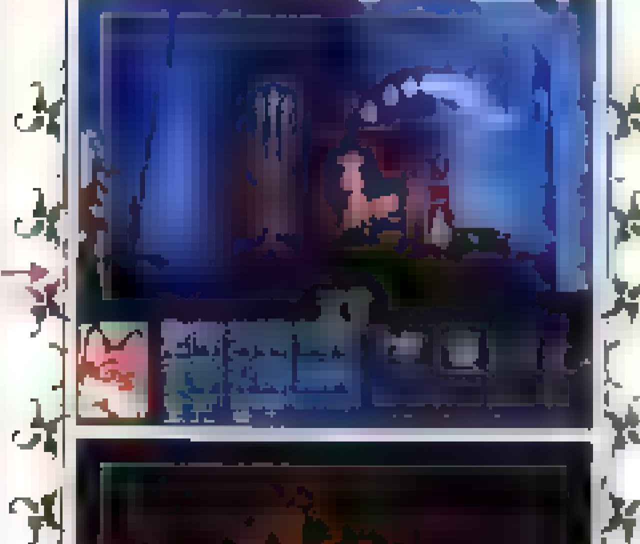
這些穿著衣服的動物，行事舉止簡直人模人樣，絕非"衣冠禽獸"。雖然大多數的動物們追求和平，可是仍然不乏少數好戰者及野心家企圖破壞此一平衡。

在一個平靜夜裏，可怕的事終於來臨。動物們賴以控制氣候的寶物--"暴風之石"竟不翼而飛。如此一來，天氣的變化將無法掌握，百工的運作勢必大亂，動物王國裏平靜的生活即將面臨嚴重的挑戰……。

[illegible]停無敵的鼴鼠商人

[illegible]

[illegible]



遊戲目的

在本遊戲裏，玩者控制的主角是一隻極富機智，名為"利夫"的狐狸。在參加一場解謎競賽獲得亞軍後，倒楣的事卻臨頭了！雖然利夫行事正直，但是牠出身狐族，難以擺脫人們心中狡猾的印象。（唉！誰說英雄不怕出身低？）利夫竟被誣指為偷取"暴風之石"的賊。這下子，如果不趕緊找回暴風之石並抓到元凶，恐怕跳進黃河也洗不清了。

拜訪歷史悠久的鼠族

[illegible]貂村之一角

特色

從一進入遊戲開始，即可聽到國語發音的遊戲片頭介紹，加上全程的中文對話（無語音），直線式的劇情發展。因此玩起來很容易上手。美中不足的是，遊戲中有些物品名稱並未翻譯成中文，還好對遊戲的進行影響不大。

遊戲中的音樂大都偏向輕快的曲調，各種動物造型也活潑可愛，整個遊戲玩起來就像在看一部可愛的動物卡通。因此本遊戲對於低年齡層的玩家更具親和性。

雖說這是個冒險遊戲，然而在場景的安排上卻比較接近RPG般，由幾個迷宮似的據點所構成的世界，以及45度俯視圖的畫面。至於遊戲的進行，則仍是十足的純冒險式--幾乎

只需靠拿取、操作物品以及與人交談等動作即可完成整個遊戲。除了在畫面下方有各種動作的選項外，鍵盤上也提供了

●烏雲密佈的野豬城堡●

熱鍵，相當方便操作。妙狐神探絲毫不帶動作性也毋須打鬥。在筆者印象中，甚至主角也從不會死！這大概是筆者所玩過最輕鬆的冒險遊戲了。

關鍵步驟

在遊戲的解謎方面，從一開始直到從星象學家泰邱那兒取得地圖之前，可算是遊戲的前三分之一。其謎題都很明顯和容易。只要能掌握與他人交談的訊息內容即可循序過關，不過在雪貂村莊的工會裏舉行榮譽會員入會測驗時，可能需要玩家稍為動腦一下，玩玩智慧拼盤。雖然遊戲中有提示，可惜幫助不大。只好請玩家有耐心一點囉！從泰邱那兒取得的地圖，其實無啥作用，因爲那只是個前往野地探險的象徵性通行証而已。事實上，遊戲的後三分之一冒險地點均不在地圖上。

遊戲的中間三分之一主要謎題是：逃出狗族城堡的龍之迷宮、投遞艾拉娜所託的信、醫好貓公主以及救出歐克及伊亞二位同伴等四件事。而關鍵則分別爲躲避鱷魚、不斷嘗試、走遍每一地點及有技巧地取得鑰匙。雖然過關方式不同，但卻各有巧妙。大體上說來並不難。

至於遊戲的後三分之一部分，其主要謎題包括：取得金屬卡片（磁卡）鑰匙、取得螺絲起子、水庫密門的鑰匙以及取得電池等。欲取得上述這些物品也很容易，只要把握仔細搜索每一個地點的原則即可。倒是取得螺絲起子的過程有點出乎意料之外。

●利夫如何救出女友呢？●

冒險遊戲的結局經常是整個遊戲的最高潮。本遊戲的最後幾幕雖然很熱鬧，可惜沒有讓玩家充分的參與。玩家只有看戲的份，是比較令人失望之處。而本遊戲中大團圓的結局倒是很有趣，這部分筆者則保留，有待玩家自已去發掘了！

結語

在妙狐神探中，藉著動物世界的襯托，人類的地位相對地提升而神格化了，動物與人的關係猶如今日的人與神之間的關係般微妙。也許在本遊戲可愛、單純、簡單的背後，正是遊戲設計者想表達那對人類深深而崇高的期許。

群英會審 VER 2.0

Dracula

身爲萬物之靈的人類已經不見了，主角改由動物擔綱。同樣的玩家須得進行解謎、拯救族群危機，設計公司帶給玩家除了遊戲外，另一反思的空間。

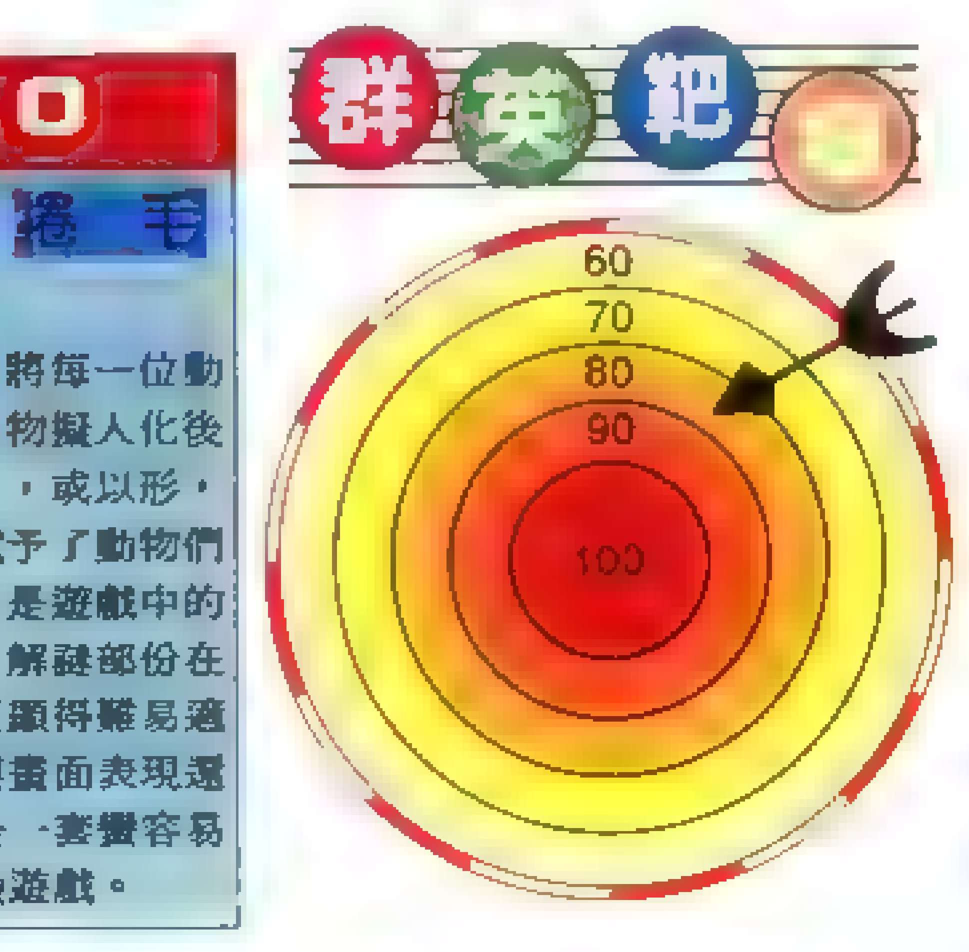
阿 達

語音表現效果一流，角色刻畫入微，線索安排與劇情內涵引人入勝，操作介面也相當的親和，總結一句，嗯！不錯哦！

捲 毛

將每一位動物擬人化後，或以形，或以性地賦予了動物們新的生命，是遊戲中的一大特色。解謎部份在中文化後更顯得難易適中，音效與畫面表現還稱尚可，是一套蠻容易上手的冒險遊戲。

群英靶



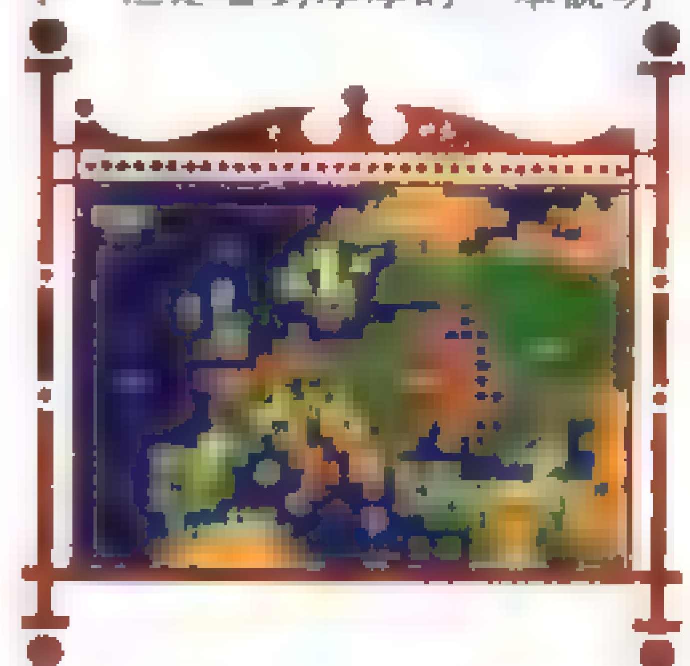
遊戲獵人

出版公司／軟體世界

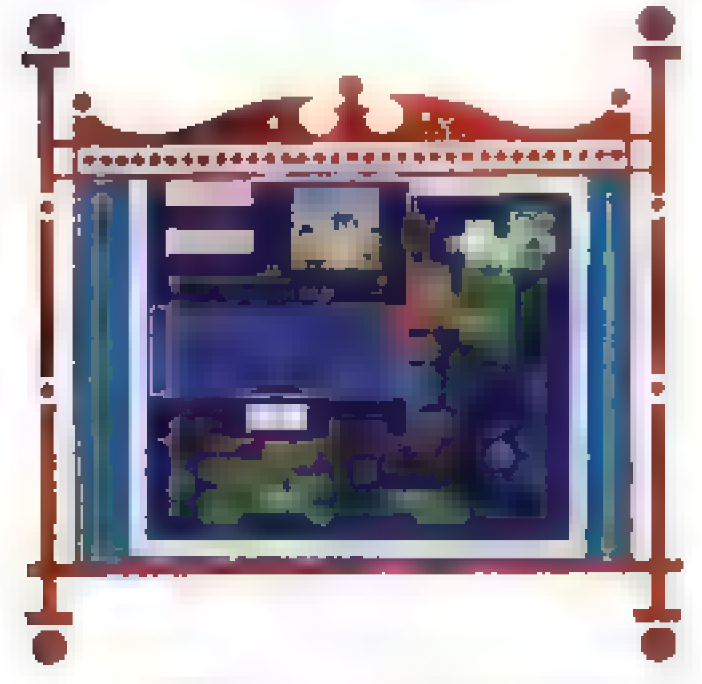
本文作者／L.Y.C

在四、五年前，IBM PC剛剛取代APPLE，成爲新一代的電腦霸主時，PC上的遊戲仍然不算很多。尤其是在那段時間，國內的電腦遊戲軟體，除了少數幾家軟體公司發行之外，大部份的玩家，都只好靠坊間的一些電腦公司來相互「傳授」。那時筆者正好在軟體世界上班，比一般人多接觸到了一些國外遊戲，那時在PC的遊戲只支援到EGA、CGA甚至單色，和APPLE上的遊戲比起來，仍然有段差距。不過筆者對於當中一個遊戲，至今仍難以忘懷，那就是「EMPIRE」（那時忘了是誰把它叫做「銀河帝國大決戰」這種又臭又長的名字）。雖然畫面及規則都相當簡單，但是具有相當的變化度及挑戰性，相對於那時所充斥的SSI那種複雜的戰棋遊戲，可說是頗受歡迎的；但畢竟那時用PC玩遊戲的人還不是很多，大概也沒多少玩家接觸過這個遊戲。不過當時可是伴我度過了不少時光。

最近聽說國外的NEW WORLD COMPUTING,INC將EMPIRE再度改頭換面，推出了EMPIRE Deluxe（爲了方便起見，我們簡稱之爲「ED」）。當我知道了這個消息之後，立即迫不及待地去設法弄到手。但是看到厚厚的一本說明書（大概有一百多頁吧！），實在抽不出時間接下來翻譯，只好拜託雜誌社的李主編，看是否能想辦法拿到。結果是無法避免的，當然是接下了這份評析的工作。不過只要能拿到這份遊戲，那就值得了。



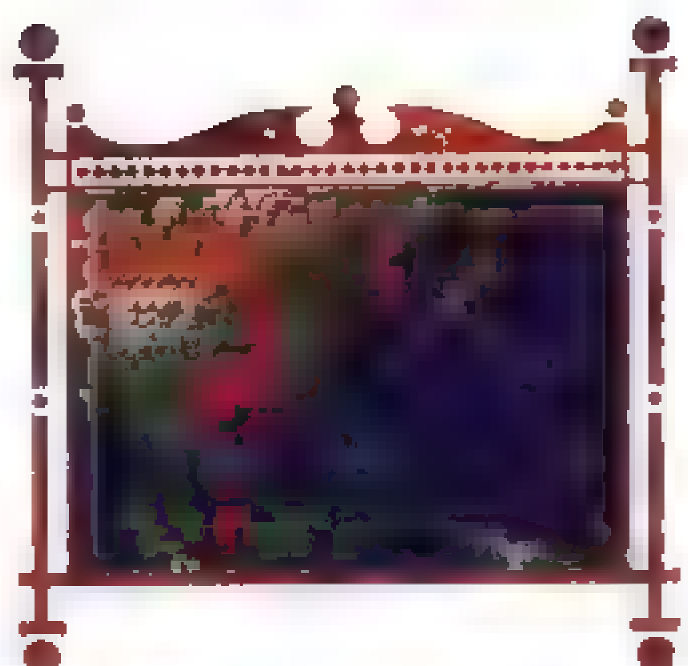
比起當初的簡陋畫面及音效，『ＥＤ』可說是進步了許多。不僅片頭支援了256色的VGA 畫面，就連遊戲中的解析度，也可以隨意調整。不過筆者建議你最好用640 × 480 16色的模式，才能兼顧到畫面顯示精細度及捲動速度。音效方面也改進了不少，在戰鬥中會出現各種部隊移動及攻擊的特殊音效，如戰車移動時的隆隆聲，飛機轟炸都市的爆炸聲，增添了不少緊張的氣氛。

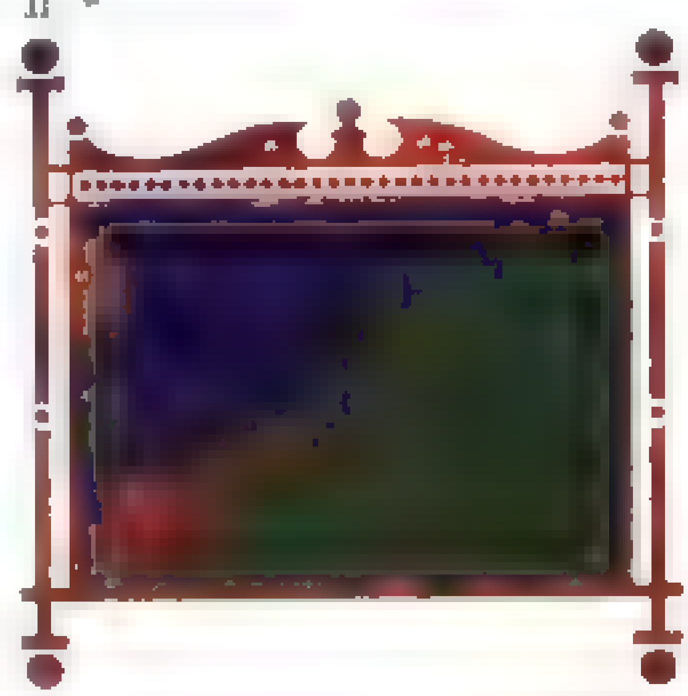


在基本上，『ＥＤ』可以算是個相當標準的戰棋遊戲。在某個有限的地區，你必須扮演某個勢力，以各種手段擊敗其它的存在勢力，完成統一的霸夢。首先你會佔有一座城市，這時你得利用它來當做根據地，發展製造出各種部隊，來幫助你佔領其它城市，或者是消滅敵人的部隊，以擴充自身的勢力。雖然遊戲的基本規則相當簡單，但是隨著戰場的擴大，將會使得戰情日趨複雜迷離，尤其是當敵人突破你的警戒網深入後方襲擊，或者是遭遇敵人的龐大艦隊群時，那時你就能體會到戰略遊戲所帶來的緊張感，以及高度的挑戰感。

『ＥＤ』在一些設定上，和前代有些差異。首先『ＥＤ』提供了三種不同級數的遊戲方式，讓剛開始接觸的新手或戰略老手，都能夠滿足其需求。在基本遊戲模式（BASIC GAME）中，只有海陸兩類五項之兵種，分別為陸軍（ARMY）、運輸艦（TRANSPORT）、驅逐艦（DESTROYER）、巡洋艦（CRUISER）及戰艦（BATTLESHIP）。而且相對地某些規則也變得簡單得多，很適合剛玩戰略遊戲的初學者。標準遊戲模式（STANDARD GAME）則多出了戰鬥機（FIGHTER）、潛水艇（SUBMARINE）及航空母艦（AIRCRAFT CARRIER）三項兵種，空軍的加入，使得遊戲內容及規則都複雜了些，這剛好等於前代的遊戲模式。進階遊戲模式（ADVANCED GAME）則將陸軍及戰鬥機，再更仔細地劃分成步兵、裝甲部隊以及戰鬥機、轟炸機等。另外還多出了一種空軍基地，使得所有的兵種多達十一種。當然規則也就更複雜了。

在『ＥＤ』中，你可以選擇已經設定好的一些特定戰役，或者是自行製造出地圖來進行遊戲。『ＥＤ』可以用亂數製造出任意不定的地圖，可製造從20 × 20到200 × 150的規模。在遊戲中所設定好的戰役，有些是以某些著名的歷史戰役所改編成的，如二次世界大戰等。有些則是遊戲作者自行規劃的戰役，可以讓玩家先輕易地上手。如果你對於這些既定戰役有任何意見的話，也可以用遊戲編輯（GAME EDITOR）來任意修改，直到你滿意為止。



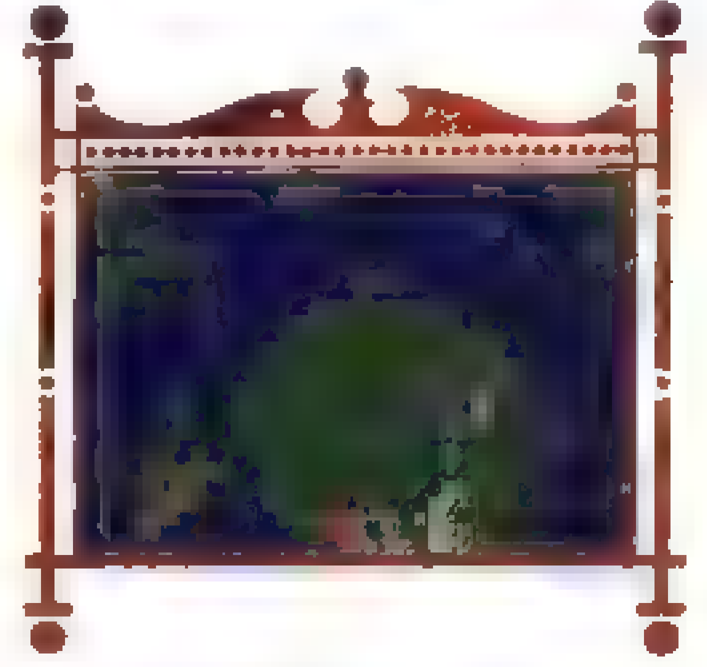


另外在前代中，包含電腦及人類，也只能有三個對手相互對戰。但是在『ＥＤ』中，可允許有六名玩家同時進行遊戲。你不但可以選擇三種不同等級的電腦對手，也能和其他好友以連線方式對抗。當然你也可以指定有那些勢力參戰，有相當高的自由度。在選單後方的，則是製造以及戰鬥的困難程度。這些選項的改變，可

以讓你調整出敵我各勢力的強弱。

在戰役中，部隊的製造是相當重要的，尤其是當你的鄰近有其它對手時，生產的部隊種類，可以影響戰局的成敗。依照規定，只有沿海的城市，才能生產海軍之兵種。而海軍是『ＥＤ』中最重要的兵種，不僅在種類、戰力上都比其它兵種爲強。因此在你剛開始遊戲時，或許只能生產陸軍來佔領城市，但是隨著戰局的演變，你必須製造出各種船艦，以應付日漸緊張的情勢，畢竟它們才是戰場中的主力。陸軍（包括步兵及裝甲部隊）是唯一能佔領城市的兵種，但是戰力薄弱，移動速度又慢，必須時常注意敵人的突擊。戰鬥機（在進階模式中還多了轟炸機）速度極快，但是戰力也不高，若用來偵搜對方行蹤、巡邏或者是突襲對方部隊，可是相當有用的。

除了一般的部隊行動暨攻擊方式之外，『ＥＤ』也提供了不少極爲便利的功能。例如巡邏（ Patrol ）功能，便是能讓你指定三個定點，使部隊會在這些定點之間來回巡邏。若是你使用在空母上的艦載機時，電腦會將該部隊的油量限制、移動數及空母可能的移動範圍一起納入計算，而限制你的巡航範圍。另外隨著佔領城市的增加，在後方製造出來的部隊，要如何移動到前線，也是項頗爲麻煩的事情。但是設定好各城市（或定點）的路徑模式（ Path Mode ）之後，電腦便會在部隊製造出來之後，直接以設定過的路線移往指定的地點。這些功能不僅可以大幅減少遊戲的煩雜操縱，也使得整個遊戲的時間能夠不至浪費在一些重複無趣的行動上。



就整體而言，『ＥＤ』是個偏重於海軍方面的戰略遊戲，雖然規則簡單，但是能營造出戰役的氣氛，而且電腦在此作戰上的表現，大致也還算不錯。在講求聲色效果的當今遊戲之中，雖然『ＥＤ』可說較爲樸實，但若是個喜好戰略遊戲的玩家，實在該接觸這套遊戲的。若你是個剛接觸戰略遊戲的新手，也可以試試本遊戲，應該可以很容易地上手。不過英文最好稍有點基礎，否則不斷顯示的英文訊息，看起來可能會略感吃力。不過能克服這點的話，相信你會喜歡這套頗具內涵的遊戲。

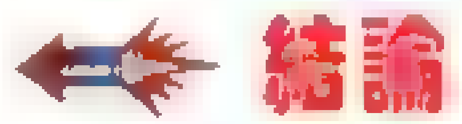
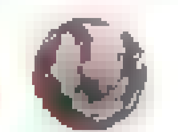
群英會審 VER 2.0

Dracula	阿達	綠毛
戰棋式的戰爭策略遊戲，拉頁式視窗選單方便玩家不少，除行軍佈陣外玩家還得進行生產策略的制定，要贏得勝利可得花不少心力。	多年前的名作如今重新包裝出版，依然不減當年魅力。容易簡單的操作介面，在擁有許多部隊後，仍然能運作自如，使得戰術的運用更能夠隨心所欲。	與 Apple 版比較起來，聲色效果雖有長足進步，但與現今一些強調畫面美，燈光佳的遊戲來比較仍有一些差距，不過重視內涵的玩家應該會喜歡這套戰棋遊戲。

群英靶

60
70
80
90
100

遊戲獵人

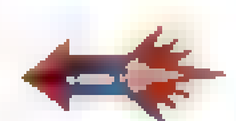



出版公司／軟體世界
本文作者／L.C.T

彈珠檯之所以吸引人，是在於它富於動感，響徹雲霄的音效，以及彈珠運行時產生的碰撞感與速度感和那千變萬化，精彩豐富的機關，但這幾項用從前的技術似乎無法將其駕馭的很好，不過近來隨著科技的日新月異，迅速成長，在音效上已能充份發揮，且擬眞方面也已改進不少，所以玩家可看到最近彈珠類的遊戲如雨後春筍般的在市面上蓬勃發展，而乒乓彈珠檯的發行，可謂正逢其時，我們現在就來談談本遊戲。

操作

遊戲的操作相當簡便容易，用少許按鍵即可控制全局且提供了三組的左右擋板鍵，對於不同習慣的人而言，可說是憓體貼的設計。遊戲中更有搖晃檯子的功能，使得玩家在進行遊戲上更爲人性化。另外，在進入遊戲時還可先做一些選擇，如：球數、角度、解析度球柱……等，其中較特別的就是角度高低與球柱軟硬的設定，它影響了球彈跳的速率及滑行的速度。讓玩家自行選擇就如同讓玩者參與設計關卡的一部份，大大提高了趣味性。



內容

本遊戲共分有四個珠檯，分別爲遊樂場、飆車比賽、億萬大富翁及惡魔墳場。每座檯子中，針對主題而特別設計的加分名堂，眞是不勝枚舉，如遊樂場的火龍和點心及億萬大富翁的小轉輪與惡魔島的鬼魂和死神，使遊戲的可看性大增，尤其每個檯子都有所謂的超級累積獎及綜合性大獎，欲啓動的難度相當高，使耐玩性增添不少。可惜在獲得大獎後，只用文字顯示，實在不能滿足玩家期待的心，尤其是那些經過三番二次努力才破的機關．僅僅幾行文句即帶過，眞是無法對玩家交待，如果能用動畫顯示效果一定會好許多。在畫面的捲動部分，可說如行雲流水般的流暢，尤其當彈珠不停跳躍時，會造成彷彿玩毀滅戰士般的昏眩感。整個畫面多以明亮色彩呈現，採卡通式畫風，有別於多的彈珠檯的詭異畫法與濃鬱的色調，感覺上較輕鬆活潑，但也較不寫實。在畫質方面則略嫌粗糙。

音效方面配合的不錯，隨著檯子不同而有不一樣的音樂與配音，如飆車比賽的喇叭聲與惡魔墳場的尖笑聲…等相當豐富。

結論

整個遊戲的表現還算不錯，但還不能算成熟，因此類作品在電腦上還有十分大的發展空間，如動畫的運用、劇情的加強…等，不過它在這一波彈珠旋風中仍有其特殊的定位與價值，値得玩家一試。

群英會審 VER 2.0

Dracula

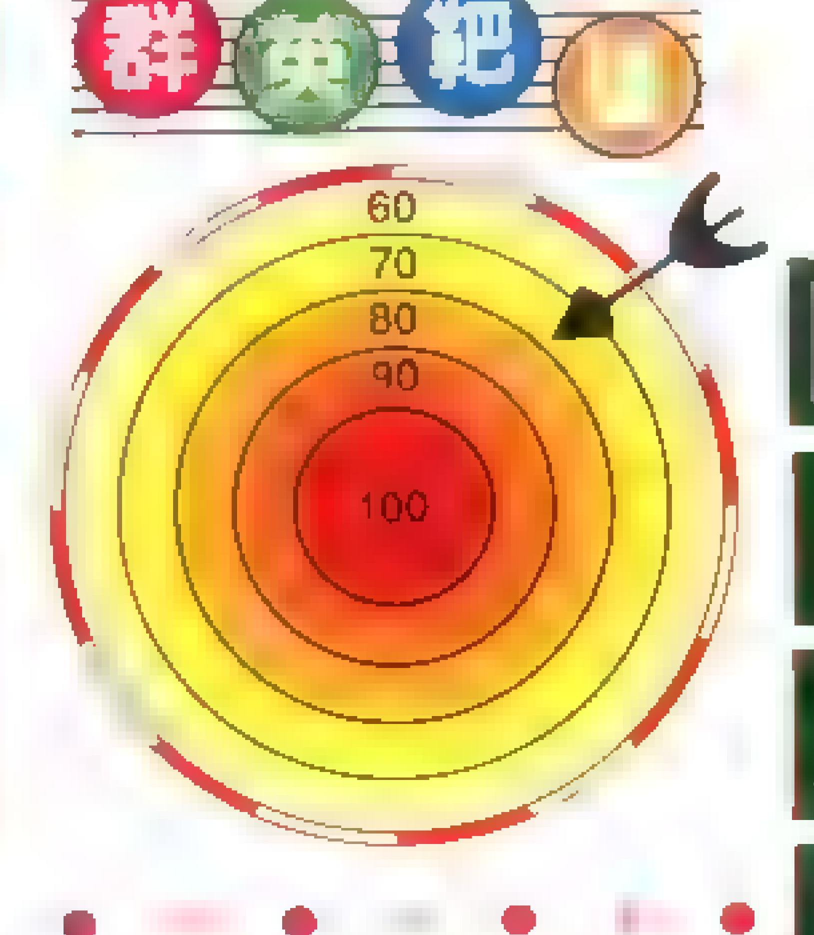
遊戲提供四個珠台供玩家選擇，因不同的珠檯而有不同的音效。彈珠的速度、方向很流暢無窒礙的感覺，且有搖台功能讓玩家過癮，可惜並未發揮PC設計之功能。

阿達

想要在電腦上玩遊戲，又不想動什麼腦筋，只要輕鬆簡單就好的話，那彈珠台無疑是不錯的選擇。乒乓彈珠台這遊戲更是市面中的珠子台中的佼佼者，假日無聊打發時間的好遊戲。

德毛

遊戲方式雖然和大型彈珠檯一樣，但鮮明的彈珠檯搭配上聲光俱佳的音樂，顯得熱鬧非常，遊戲中雖然有幾隻Bug，但站在娛樂的觀點上來看，並不影響遊戲的娛樂效果。



太易資訊
爲了回饋「瘋狂大飆車」的熱情玩家，
日前於 7/18 日
舉行第一次公開摸彩活動，
中獎名單及獎品如下：

南投縣　陳金郎

以上頭獎一名可獲得「高級床頭音響」一套

台中縣　林崇能　　台中市　蔡其昌　　台北市　陳元璋

以上貳獎共三名均可獲得「多媒體專用防磁喇叭」一套

台北市	陳義元	苗栗縣	謝祥鴻
宜蘭縣	廖國傑	台中縣	曾曲平
台北縣	張俊義	台北市	陳萬嘉
台北市	周潤和	台北市	葉宗明
台北市	鄭安辰	台中市	蔡坤提

以上參獎共十名均可獲得「電腦遊戲搖桿」一套

凡是中獎者於近期內即可收到太易資訊的「狂賀」以及豐盛的獎品，當然，未中獎者也不要失望，因爲太易資訊還會繼續舉辦三次的摸彩活動，也許你就是下一位中獎者，敬請密切注意！此外，太易資訊於八月份舉辦的賽車比賽，獎品更是「超級豐富」，在此特地昭告天下賽車族，趕快報告參加，「賽車盟主」等你上榜「風光一夏」!!

JURASSIC PARK
侏羅紀公園

個小小的突變 竟使得約翰 漢默德博士的美夢變成可怕的惡夢

OCEAN 年度大作！

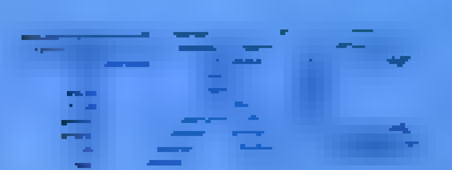
CD ROM 版 磁片版
強力熱賣中

TFX
魔鬼飛行任務

TFX (Tactical Flight Experiment

ARCADE, TRANING, SIMULATOR, TOUR OF DUTY, UNCOMMANDER, FLASH POINTS

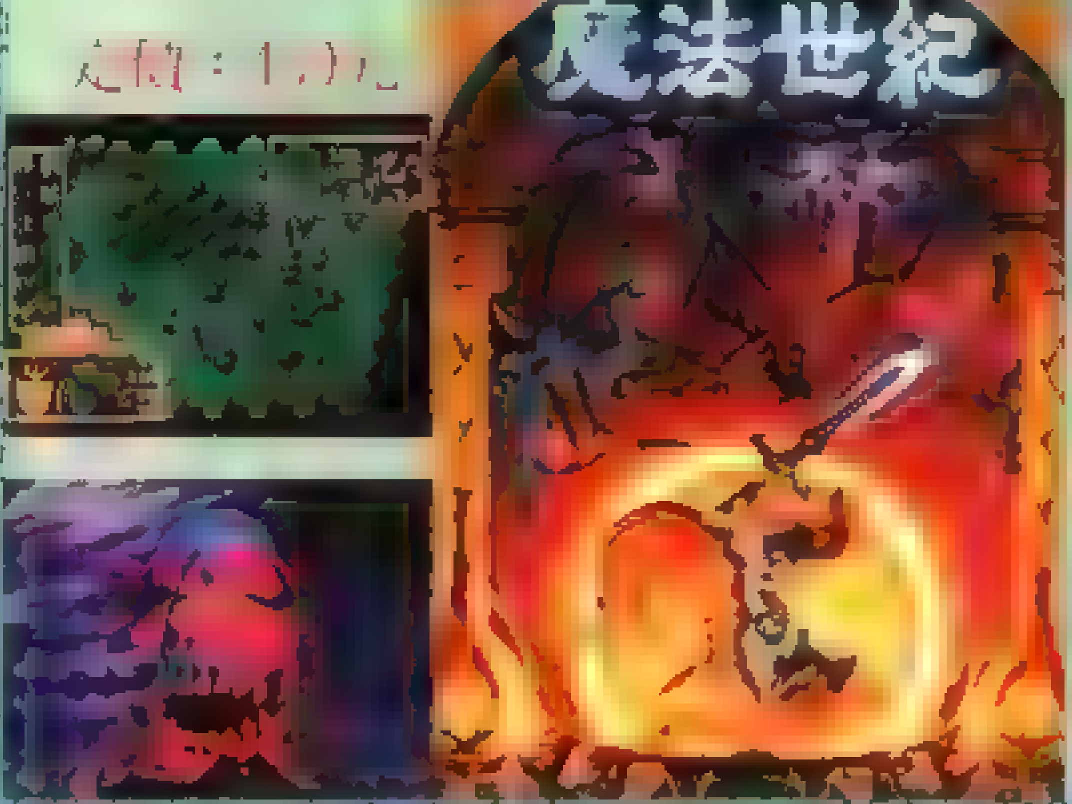
EFA F-22 F-117



創新風格角色扮演遊戲
各路英雄俠女拭目以待
仙劍奇俠傳
李逍遙
趙靈兒
林月如
阿奴
・感人肺腑的愛情悲喜劇
・精雕細琢製作歷時年餘
・四十五度斜向立體畫面
・畫風精緻地形多采多姿
・超震撼全動態回合戰鬥
・大氣魄的華麗法術動畫
・生動活潑的小角色動畫
大宇資訊有限公司
TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0569

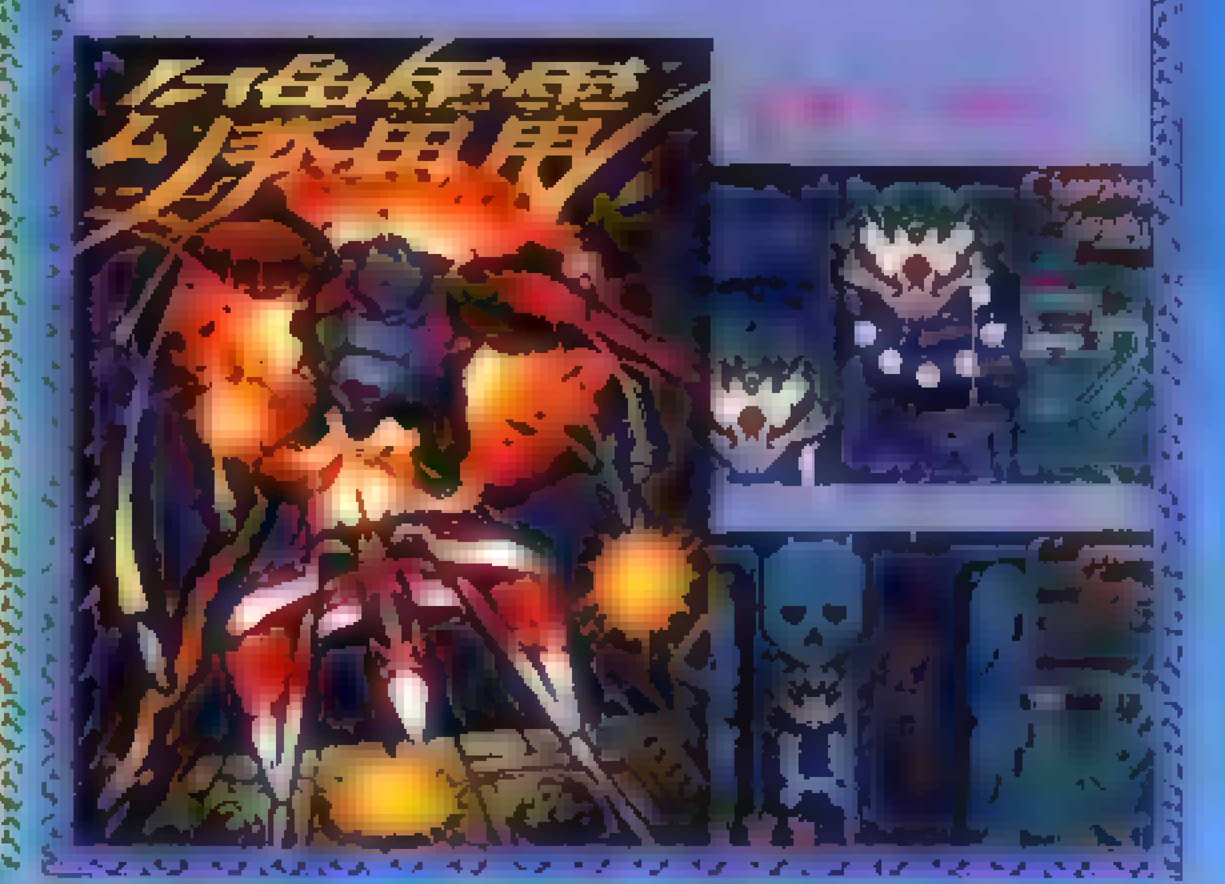
魔法世紀

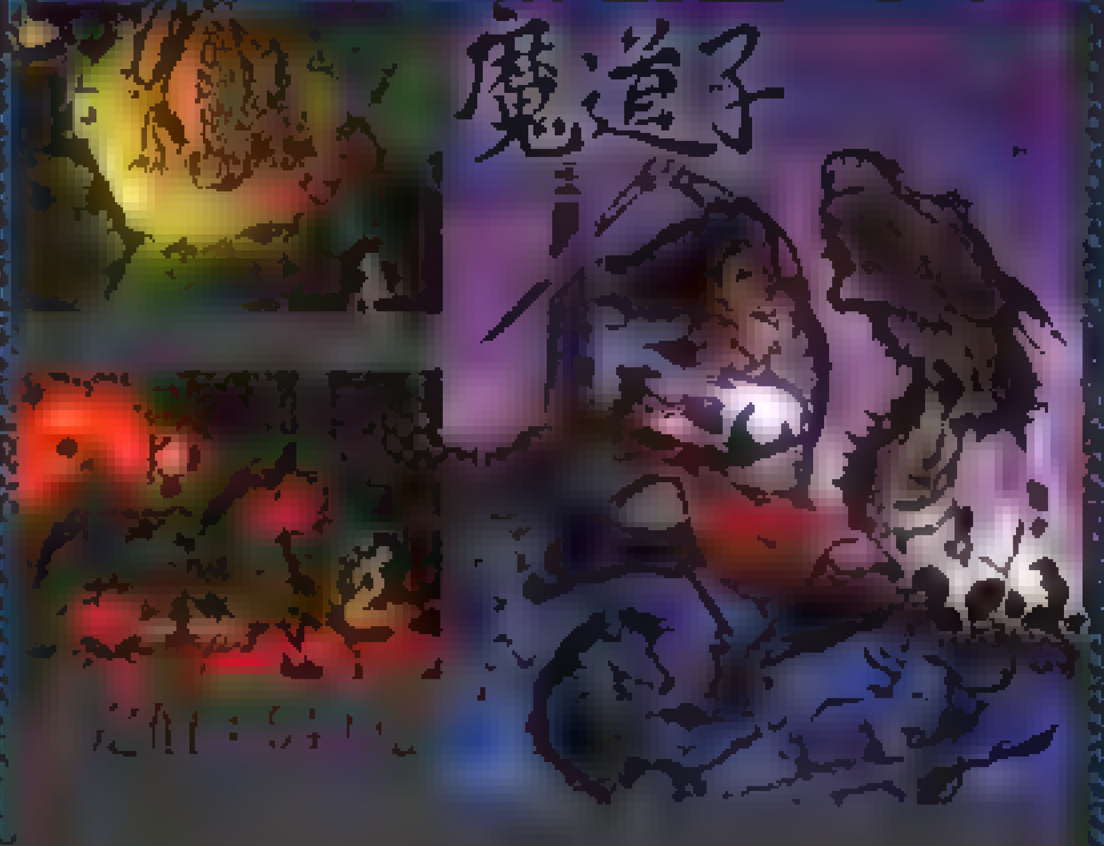
★昇級制立體六角格戰術遊戲。
★作戰採用動畫式格鬥模式。
★敵我共88種角色登場，戰鬥多彩多姿。
★[redacted]
★加入物品、對白導引系統、劇情十足。
★輔助小地圖設定，方便鍵盤操作。
★波瀾壯闊的BGM令你感動莫名。
★強烈建議使用滑鼠、大宇搖桿。



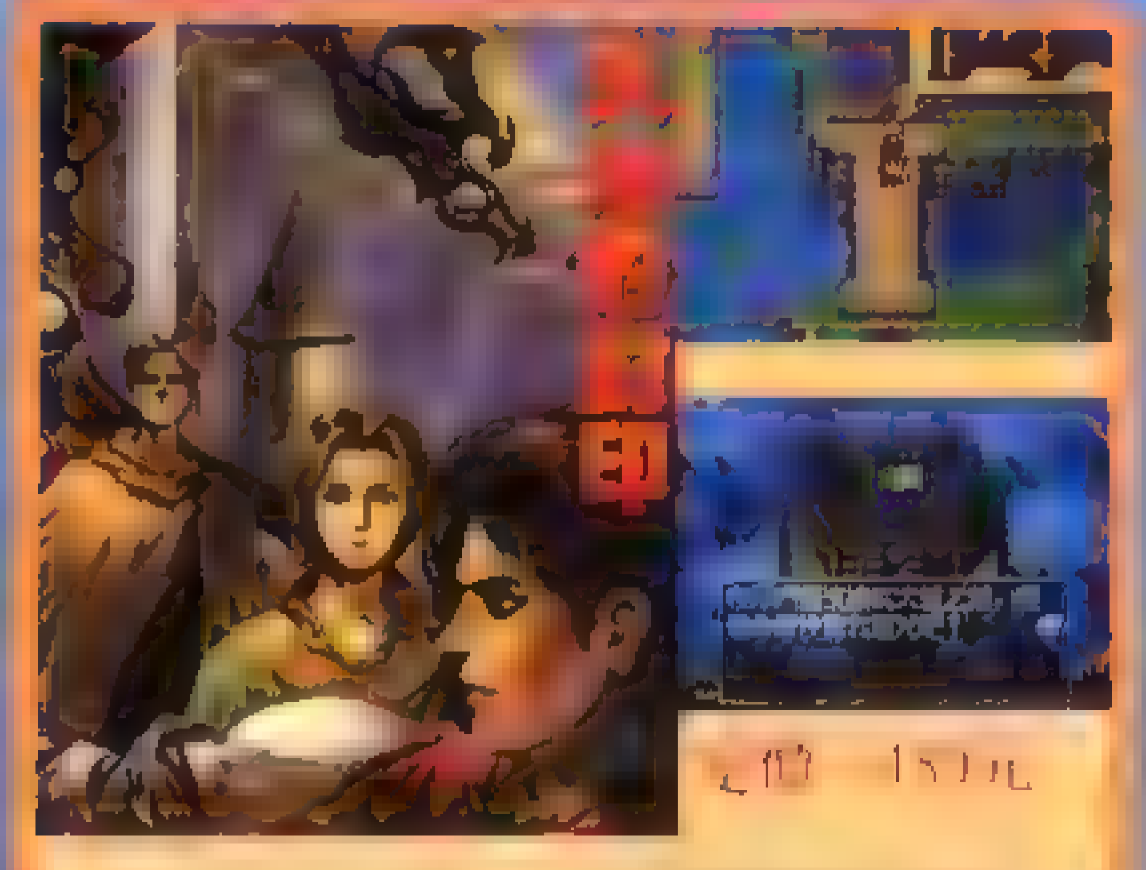
幻象雷電

★強悍的重金屬音樂與身歷其境的逼真音效，全新感受。
★採多段式高速平滑縱向捲軸，大量角色出現時，亦無延遲感。
★二種超強主武裝、三種輔助飛彈與自動追蹤，發揮空前射擊火力。
★超巨大異形生體與戰艦，噁心詭異的生命肉體，構成細膩的場景。





魔道子



★訊息完全中文顯示，不再有錯過精彩劇情的遺[redacted]。
★迥然不同的風土民情及親切的對話，讓玩者能[redacted]！
★生動的角色動畫，讓劇情更淋漓盡致！
★華麗的戰鬥魔法，貫穿全場。加深玩者的視覺[redacted]。
★[redacted]著玩者一路征戰。

失落的封印

急救英語 生活篇

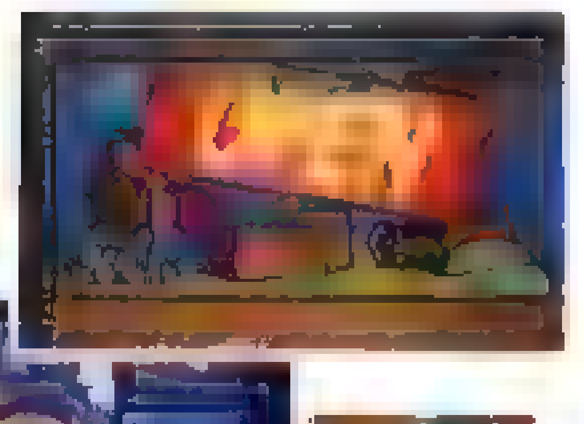
FirstAid English

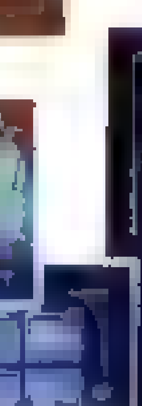
比美國老師臨場教學還要有效的學習方式

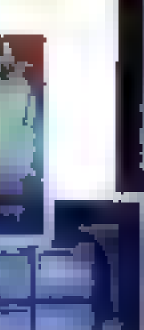
如果學英文像在看戲，而你也可成爲戲中之一員，可以演戲、編劇或挑戰那該多好！雙語急救英語讓這件事輕而易舉的實現了。

本教材是目前唯一提供即時錄放音、腔調對比、語氣變化、關鍵字替換、角色扮演、聽力測驗的多媒體"交談式"英語教學系統。

透過親切的語音提示，急救英語引導你藉由分段演練、角色扮演、編輯組合及聽力挑戰等四大功能，讓你自由選擇學習方式，輕易突破英語的口語瓶頸。







每個語句你都可以

- Listen …無限次重複聆聽該句
- Record 錄下自己的發音與腔調
- Compare …比對與標準發音的差別
- Magnify …分節練習連音及比較長的句子

別處找不到的英語生存技巧題材

緊急求救
- 火警/救護車 Fire & Ambulance
- 漏水 Plumbing
- 汽車拋錨 Car Trouble

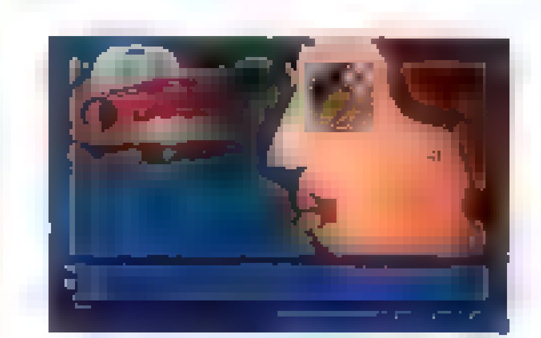
求助
- 自助洗衣店 Laundromat
- 修車 Car Repair
- 銀行櫃台 Bank Teller

購物
- 食物 Food
- 衣服 Clothing
- 二手車 Used Car

美容
- 男子理髮 A Haircut
- 女子美容 Beauty Salon

爭論
- 退款(退貨) Refund
- 抱怨(服務不週) Complaining

詢問
- 方向 Directions
- 時間 Time
- 車站 Ground Travel
- 機場 Air Travel



開發公司
雙語資訊(太平洋)股份有限公司
台北市信義路四段155號8樓之1
TEL (02)7036330 FAX (02)7036398

發行公司
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8樓
TEL (02)3563567 FAX (02)3560969

系統需求：
- IBM PC 286 以上或100%相容電腦
- DOS 5.0 及以上版本
- 1 MB主記憶體
- VGA顯示卡及螢幕
- CD-ROM DRIVE
- 聲霸卡或其100%相容卡
- 喇叭或耳機
- 麥克風(錄音選購)

定價 $1350元

UNALIS

黑暗原力 鈦戰機

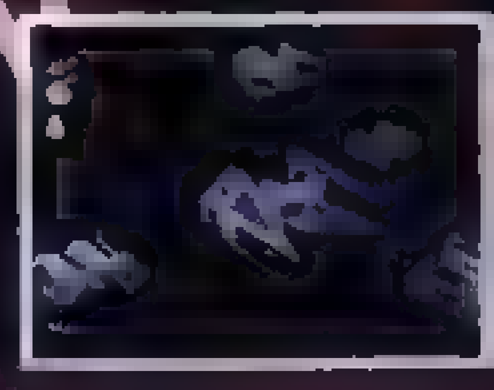
啓稟達斯・維德閣下：
天行者路克已被擊落！叛軍全滅！

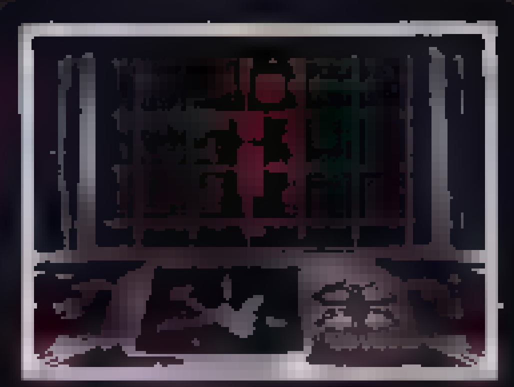
X翼機作者
Lawrence Holland和Edward Kilham
再度出擊鉅作

數十項精采絕倫的任務

更具深度的劇情

扣人心弦的背景音樂與特效



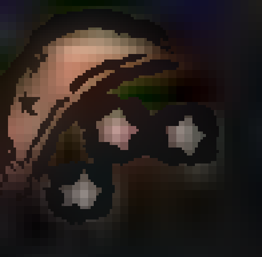

更為先進的繪圖引擎

松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北 02 7042762 台中 04 3257900 高雄 07 3369837 代理發行

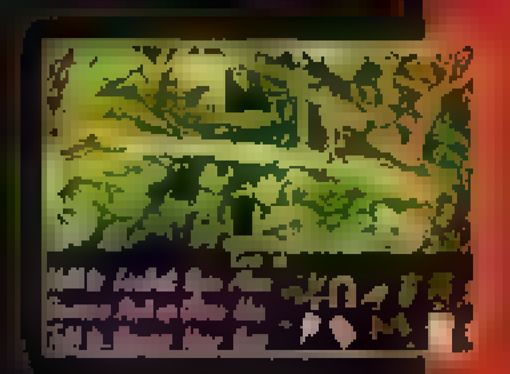
您可以遊戲人生
因爲
松崗愛惜您人生的遊戲

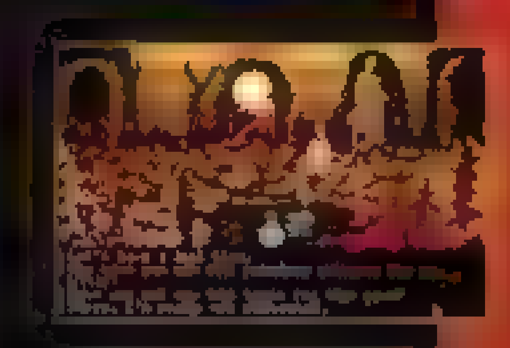
SINK OR SWIM!
GAMES

第一套國人自製的中文選戰遊戲
斬雞頭、寄黑函、
且看鹿死誰手？
台灣模擬選戰
80
108
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行



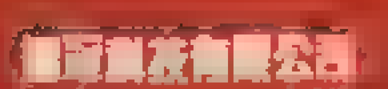
SIMON THE SORCERER





神通妙巫師

軟體世界



Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER 2nd Edition PRODUCT
破碎大地
DARK SUN
WORLD
SHATTERED LANDS
SSI

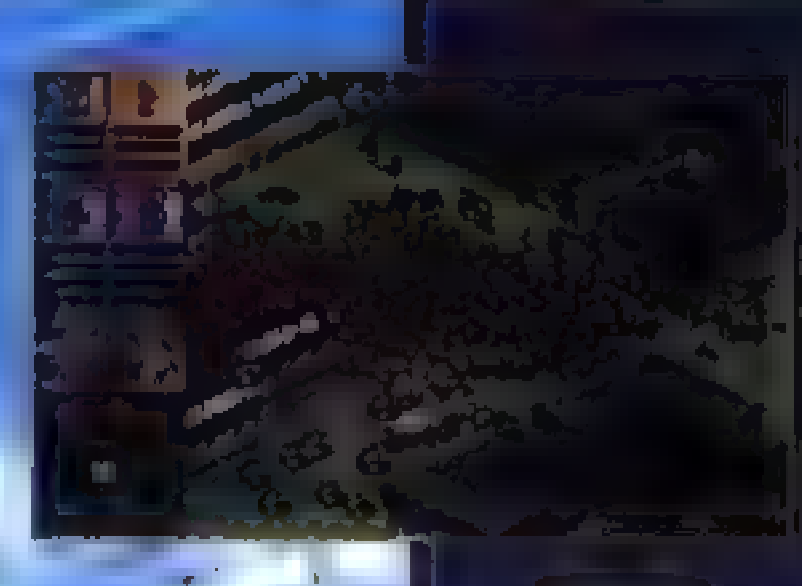
極道梟雄資料片
～美洲風暴

沒有黑暗就沒有光明！他們說：「這是美國的二次革命」！

新任務、新武器、新的世界秩序！

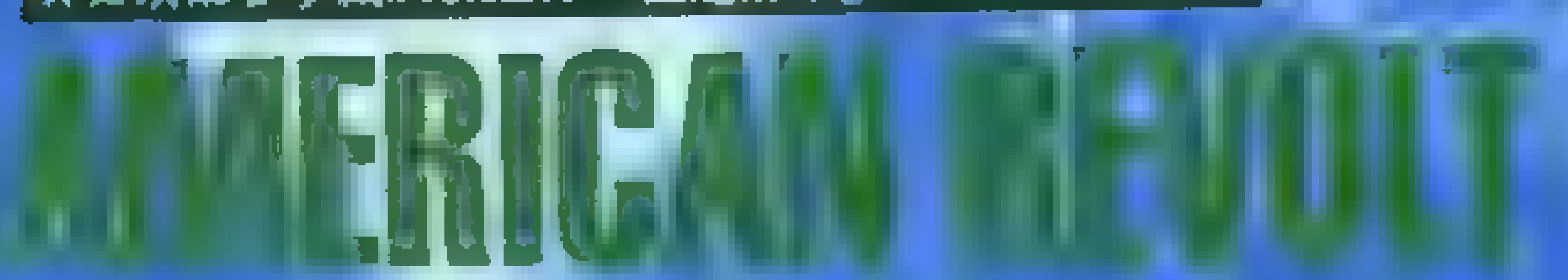
居住在南美北美的居民全數叛變，完全失控，他們厭倦你的管理方式和高稅率的壓迫，決定重整武裝，揭竿反抗！

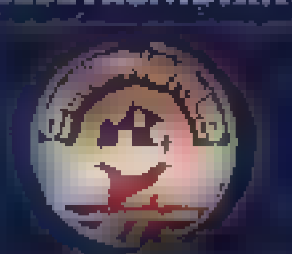
SYNDICATE



- …任務中，你必須保護你的…所有利益，由暴民手中搶回…阻止敵方企業的陰謀行動。
- …化特派員將會遇到比以前反應至少…的敵手，他們的裝備、瞄準和射擊…流的。
- …模式使你可透過電腦連線與 2 ～ 8 …火拼，共有 10個多玩家任務提供給…友。
- …成功發展出對付軍隊目[illegible]的方…控制一整支空中武力，以噴射…的鋼鐵城池，或一次轟斃一堆…人。
- …化殺人機器偽裝成一般市民…闖入敵人陣地大幹一番

★必須配合珍藏版 No.270「極道梟雄」主遊戲一起使用





軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

中文版 I、II合輯 CD－ROM 版

超級大魔頭挾排山倒海之勢向你撲來！……

他將復活在CD-ROM上，向CD-ROM玩家張牙舞爪，一決生死！

Might and Magic

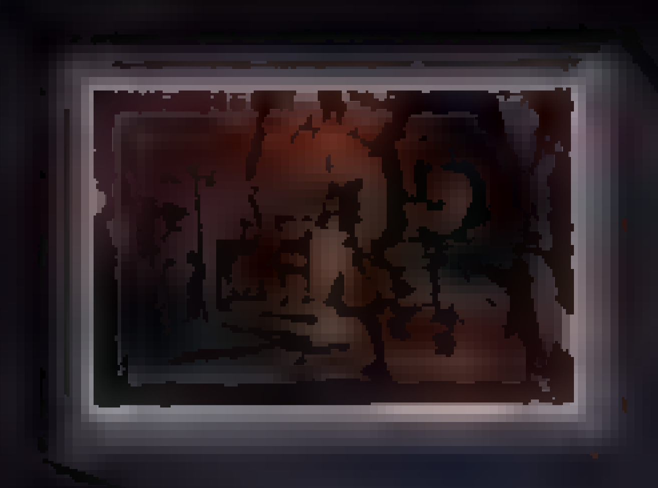
World of Xeen™

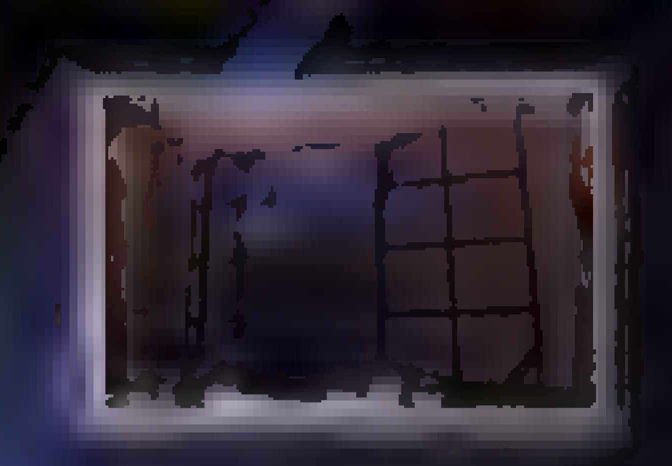
軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

CD ROM IBM

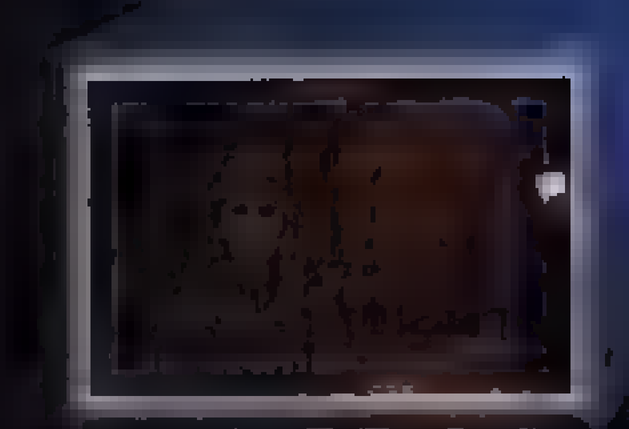
NEW WORLD COMPUTING

PRODUCTION





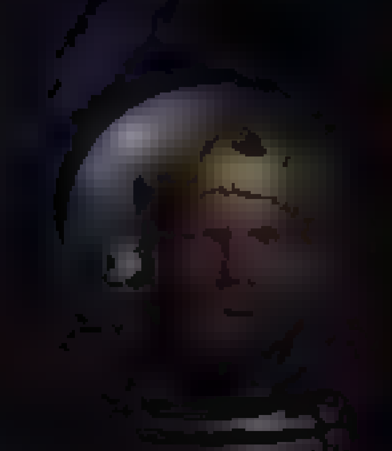
重返·魔域

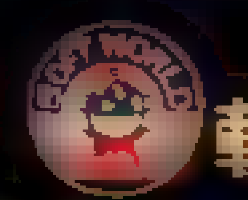


An epic adventure underground.

RETURN TO ZORK

大地底帝國同時擁有璀璨及落拓兩種歷史，
在不同的領導者統治下，她曾經光榮極盛，也曾腐敗墮落。
而今，她只是一個謎，
正靜待著好奇心十足但卻缺乏經驗的
冒險家來一探究竟！





軟體世界 SOFT WORLD

定價 1200元

亞洲套裝軟體系列

客戶資料管理系統＋３萬筆全省縣市街道名稱

客戶寶典

適用對象：各行各業均適用

系統特色

取用自如：擁有"３萬多筆"全省縣市街道名稱資料，地址輸入可免用鍵盤。
功能齊備：具備"16項"超強的管理功能。
操作簡便：支援滑鼠免用鍵盤。
欄位自定：欄位名稱可自行修改，適合各種不同行業需求。
多重選擇：報表欄位、標籤規格、標籤模式、字體選擇、列印格式與內容皆可自行更改或選擇。
超強查詢 [illegible]
自動撥號：[illegible]

系統功能

一、客戶資料欄位齊全二、欄位名稱自行修改三、地址輸入免用鍵盤四、郵遞區號自動生產
五、辭庫輸入方便快速六、支援滑鼠操作自如七、視窗移動放大縮小八、任意欄位超強查詢
九、自動撥電話呼叫器十、報表列印自定欄位十一、標籤套印規格自定(表格套印)
十二、行程記事報表管理十三、密碼管理安全第一十四、警導保護環保概念十五、暫返DOS
處理雜事十六、萬年曆可查詢農曆

鬼屋魔影 2

繁體中文版

跨出中法民間文化
交流一大步的作品

如果《鬼屋魔影Ⅰ》曾經讓你驚艷不已；如果你喜歡一夫當關、萬夫莫敵、一槍在手、橫掃千軍的痛快殺戮；如果你醉心於番天諳地、絞盡腦汁的解謎遊戲；那麼在眾人翹首企盼中隆重登場的《鬼屋魔影Ⅱ》中文版，將帶給你全新的感受。

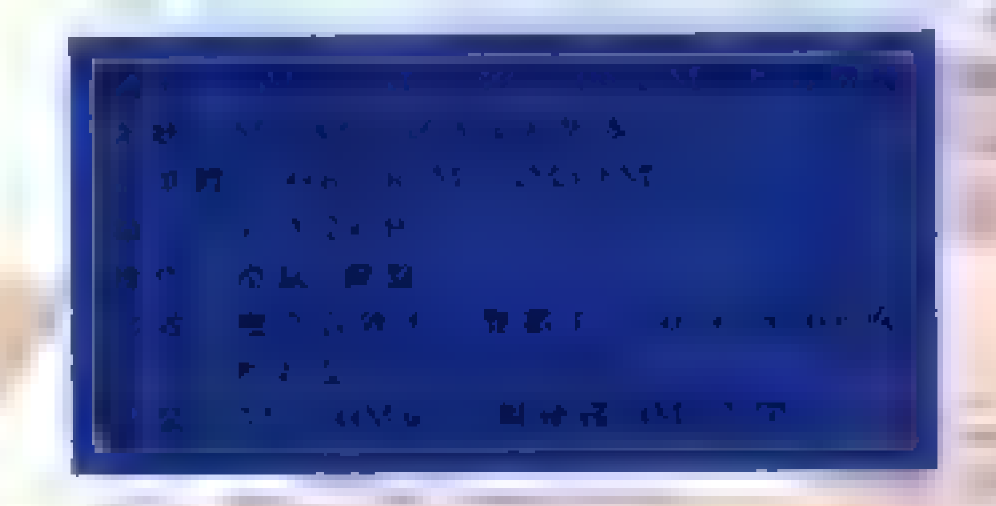
美國加州，有一棟陰森詭譎的豪華巨宅--「地獄的廚房」。1924年12月21日早上11：30分，海盜傑克綁架了八歲小女生葛瑞絲．桑德斯。警方束手無策之下，葛瑞絲之父重金禮聘私家偵探史材克救回愛女，然史材克卻無法達成任務，改求助曾經偵破「德塞特巨宅自殺事件」的愛德華．康比。沒想到此舉卻使得這兩個最佳拍檔，正一步一步踏入死亡的陷阱．．．

特點

隨劇情發展，分別扮演康比及葛瑞絲二角

210個景觀詭異的遊戲場景

1500幅精彩絕倫的動畫



超擬眞足球爭霸

隨著曾三次獲得冠軍的巴西／義大利再次脫穎而出成為今年全球32億人口最為矚目的冠軍焦點，1994年美國世界杯足球賽也終於在七月十七日圓滿結束了。這一屆世界杯足球賽在國際足球聯盟（FIFA）啓用了新規則下，為晉級四強的二十四個球隊在每一場比賽都卯足全力進球，以爭取更高的積分，使得每一場球賽都精采萬分；而這些緊張刺激的球賽，不只將一一的呈現在你的面前，它更讓你成為主宰此次比賽的幕後黑手，重改1994年美國世界杯足球賽的歷史！

《超擬眞足球爭霸》完全採全新獨創的平面立體景觀畫面顯示，在透過全場11架攝影機捕捉超過6000個以上的生動畫面作業下，眞實的呈現了運動場上每一位球員的優美動作：滑過去、凌空剪刀射門、倒掛金勾、頭錘、合作無間的傳球及攻防球技等高難度動作。

獨創平面立體景觀畫面顯示
透過11架攝影機捕捉超過6000個以上的生動畫面
國際足球聯盟最新規則加入：回傳、自動淘汰等

策略與戰術

經由比賽提昇球員實力
15種策略戰術、任意組夢幻隊伍
提供眞實與模擬二種世界盃比賽
手動及自動操控守門員

親切操作介面

供二人玩友誼賽及訓練課程
三種遊戲模式：比賽、經理、直接顯示比賽結果
含24強及歐洲超強隊伍共30支球隊
可將已進行的球賽存檔紀念。

智冠科技有限公司

基本配備	
適用	IBM PC AT 或相容機種 建議使用 386DX 25MHz
記憶體	561KB 傳統記憶 4MB EMS
顯示	VGA MCGA 256 色顯示系統
系統	DOS 5.0 或以上版本
片數	3.5" 1.44MB 磁片 需 20MB 硬碟空間
操作	滑鼠（必備）/ 搖桿
音效	聲霸卡或其相容音效卡

1994 年世界杯足球賽已經結束
但是，
你的世界杯足球賽才正式開打
讓我們一起重寫
1994年美國世界杯足球大賽
DOS 5.0
VGA 256色
NT$840
研究開發
電腦休閒世界
智冠科技有限公司
WorldCupUSA94™
Official
Licensed
Product

赤壁之戰
中國的山 中國的水
熊貓軟體股份有限公司
台北市雙城街32巷1號4樓
TEL: 886-2-5936859 FAX: 886-2-5924296

Rockfire®
「無線雙打搖桿」
熱烈上市
特性：
● 適用於IBM PC任何機種
● 搖桿有效距離達10公尺
● 一般室內各種角度皆可
● 雙打時不受互相干擾影響
● 自動斷電功能，不必擔心電量耗費
● 提供您專家級操作鍵
● 或躺或臥都令您得心應手
給您無「線」生機 如虎添翼
物超所值
限時搶購
附贈熊貓
超級動作軟
台灣總代理：
熊貓軟體股份有限公司
台北市雙城街32巷1號4F
TEL (02)5936859
FAX (02)5924296
PANDA
研發製造：QUICKFIRE Co., Ltd.
100元

遊戲雜誌評析之我見 /小翼龍

有時我們在閱讀雜誌時，往往看到遊戲評析類的文章，會發現評析者常常在主觀與利益中間徘徊。使得讀者並不知道究竟是什麼回事。一個遊戲評析者常常兩難，若太主觀，則對於遊戲製作者有不好的影響。若是有成見，讀者則會不知道這究竟是好是壞？一個辛苦開發出來的遊戲，"不小心"被"批評"了一下。結果回饋降低，那這樣下去從事電腦遊戲軟體開發者的意願就會降低……我想這不是你我都願意看到的結果吧！一個遊戲的產生是經過多少人努力的結晶，如果因為媒體說某某遊戲不好，或是不理想。導致很多人因為這份報導而不去支持這個遊戲，造成製作者的損失外，也扼殺了創作的環境。那要如何的評析才不會使得製作者損失，又能使讀者有正確的資訊呢？這小弟我有一個建議想提出供大家參考參考。

當我們在玩一個遊戲時，可以從劇情、操縱介面、音樂、音效、畫面來評析。嗯！我就先從劇情來說吧！一個遊戲劇情是否有影響遊戲本身呢？或許這是很多人注意的吧！不過一般來說大部份人的一般觀念好像只有 RPG GAME 才有注意到劇情。其實運動類，動作類的遊戲…等等…若有一些劇情的存在就可以帶動玩者的心！所以不管是哪一型的遊戲都可以探討其遊戲的劇情。像為人所稱讚的 DOOM（毀滅戰士

）3D 動作遊戲，這一份遊戲若是沒有一個劇情的話不過是一個精緻 3D 動作遊戲罷了！若加上劇情，是不是感覺就不一樣了！有故事的成份在則整個感覺就不一樣了！每一個人都有其喜好的文章，有人喜歡敘情的文章，又有人欣賞其他的文章…這都沒有什麼不對！但遊戲評析是關係著遊戲的價值。所以在評析時就要放棄掉主觀的意見。有人會問：『我只會評析有關XXX的劇情，其他類的我就不大行了。那你要我怎麼辦呢？』我只能說，客觀就是不主觀，不主觀就是客觀。這就要憑心而論了，當你花了一年…不！甚至兩年的時間來做一個 GAME，花了你極大的精神，你所希望的就是一個回饋。但是因為一篇的報導而產生損失，是否覺得很難過呢？在這一方面就希望評析者能就較客觀的心，來看你的遊戲吧！劇情不論是你喜歡的或是不喜歡的，只要是合理、不斷續、不妨害風化…我想這都是一個不錯的劇情。因為從小到大有多少的故事還不都是人編的呢？

在操作界面方面來說，方便是評析者共同的評析方針。但個人有個人覺得方便的地方。拿文書處理系統來比喻，有人覺得 PE2 好用，有人習慣漢書…另外又有人喜好別的文書軟體。所以在一個方便的方針下，要提出一個大家都有同感的方式才比較正確。這就可以舉個例子了。在工作室中有人在說，甲：『用 WINDOWS 時，我都是用滑鼠好方便喲！』乙：『我剛用到 WINDOWS 時，我早就把鍵盤操作位置都背下來了！速度一定比你用滑鼠快！』接著甲和乙就來一場的比賽！這……因為滑鼠還要移，所以是乙勝利了。（如果是 MOUSE愛用者請不要生氣。或許甲技術不純熟……）所以方便真的是要有一個大家都能接受的方式。本人是有一個建議做參考，當你一買了一個 NEW GAME 時，先不要看操作說明，直接就啟動遊戲，憑依你的印象來玩遊戲，若玩的蠻順手的時候，這就可以算是不錯的操作界面。因為只要有一個標準，而且是大家公認的標準的時候，你到哪裡都很方便，像退出遊戲大部份都是 ALT + Q、ALT + E、ESC、F10 這幾個鍵，所以只要你一操作就會玩的很順，不用先背下操作方法了，這我想就是方便的定義了。

接下來就是音樂了！其實說實在的，我們都不是什麼音樂家又不是對音樂有很高的造詣要對音樂做個評析這真的很難，第　個我們不是專業的，

在這一方面，我想就以能帶玩者進入劇情為前提了！當恐怖的時候就能感受到低沈、詭異的音樂，彷彿你就在故事中…一步一步的踏入詭異的世界。在緊張的時候，啊！那種急速的脈動節奏感，讓你一聽到就會受到它的影響，玩完了你都還會喘哩!!像筆者在玩 DOOM 時，通常都把音樂關掉，這不是音樂做的不好，是音樂做的太好了！常常在玩的時候差點心臟病發作！（筆者還先向畫大訂病床的位置哩！哈哈哈！開玩笑的！）

音效的部份，我是認為要看遊戲本身當時的狀況來定，若是開門的動作，像鬼屋魔影就配的不錯了！拳打腳踢！快

鬼屋魔影有著令人印象深刻的音效

打旋風的音效就蠻適合的。要看當時的狀況，其實遊戲的臨場感除了畫面就是音效的部份了！當坐下的時候有拉椅子的聲音，做不同的椅子還有不同的音效，做沙發椅有內部彈簧隱隱約約的聲音，做木椅又有嘎吱的聲音……這雖然在磁碟上很難有發展（不是不可能，但音效檔太大了），不過在CD-ROM上就有發展的空間了！比方說很逼真的絕地大反攻！它這個遊戲在光碟上就有四百多MB 哩!!在普通的磁碟就不大可能，因為沒有一個遊戲廠商會出一套遊戲有 400 多片的磁片。其實也很少人會在硬碟裝 400 多 MB 的遊戲。所以光碟在裝音效的容量上佔有較多的優勢，但也不能就此否定磁碟上的音效不好。我想最重要的是圖面音效的配合了。

圖面來講的話，我想每個人的觀點都不同。不過依據我的觀察大致可分美風畫法和日風畫法吧！在美風畫法上美國人就比較接近寫實畫法。而日本畫風是以漫畫來表示，所以常常會發現日本的圖案都以黑色勾邊，不過這或許是日本只有16色的模式下來畫圖。在用色上比較少，而美風畫法在邊邊大都以漸層色來表示，所以看起來就比較逼真了。在圖畫方面我個人是認為只要不要太過草率就可以算是不錯的圖案。

以上幾點是我個人的想法，不過我是希望遊戲的評析者能以客觀的方式來看一個遊戲，因為畢竟一個遊戲的產生是經過很多人的努力的產生的！

近來的中文遊戲天外劍聖錄、軒轅劍外傳(楓之舞)融合了日本漫畫式與西方寫實式的畫風，而有自己獨特的風格

來自歌騰資訊公司的消息

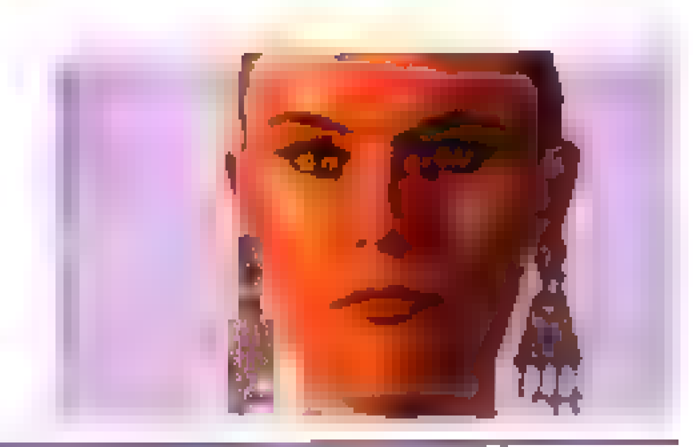
(1)全國 MIDI 創作大賽

為了促進國內使用 Midi 的風氣及發掘音樂創作人才，歌騰資訊特與台北市樂器公會聯合舉辦第一屆全國 MIDI 創作大賽。資格不限，獎品豐富，只要是未曾公開發表過的作品即可參加，有志於 MIDI 創作的朋友們，千萬不要錯過。截止日期為 10 月 31 日。報名簡章備索，請洽歌騰資訊公司（ 02 ） 503-3011 或是台北市樂器公會（ 02 ） 281-4806

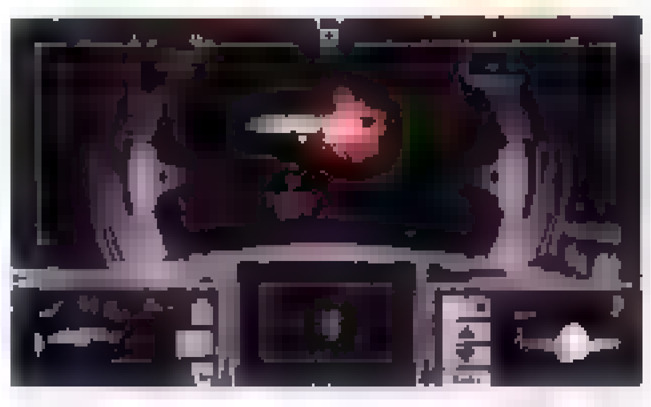
(2) Ultrasound 改版通知 ：

據歌騰資訊公司表示，目前 GUS 音效卡最新版本為 3.73 版（硬體），安裝系統片 6 片為 3.53 版， SBOS 最新版本為 2.03 版， ULTRAMID 為 1.11 、 PLAYMID 為 5.06 版等等。歡迎使用者憑歌騰資訊會員卡免費辦理升級。升級辦法請使用者自備 6 張空白磁片，逕寄歌騰資訊。（亦可附工本費 200 元，由公司代購磁片）

INCA2



▲ 登場角色完全由真人演出



▲ 太空中的射擊追逐戰

／俞伯翰

Elodorado在集合了「時間」，「物質」，「能源」三種古印加帝國國王Huayna Capac 所說的神力後，復興了印加帝國成為新印加王。他現在正享受著分成由四部份組成的帝國，所帶來的巨大的聲望和權力。這四部份的巨大勢力一直延伸至銀河中。只有在原舊大陸的征服者Aguirre 仍然拒絕加入印加帝國聯邦。

Eldorado 已經統治和平安樂的帝國有許多年了，但是最近有一些奇怪的小行星出現在地球軌道附近，使得行星間交通來往的危險性大幅增加，再加上一連串神秘的自然災害侵襲著 Suyus。為了面對這些威脅和解決問題 Eldorado 召開了一場會議，必須由帝國各部份自行選派代表參加會議。而 Eldorado 年輕的兒子--Atahualpa和Aclla也參加這次會議。他也因為這種情況而相當困擾，但是他卻不贊同他父親處理危機的方法。

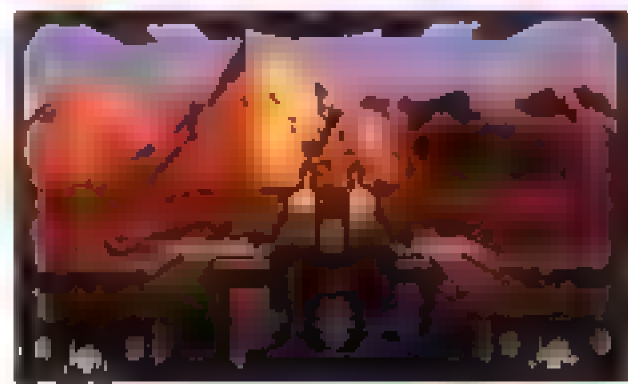
這一些事件再一次印證了Wiracocha的預言。年輕的 Atahualpa 將是被選中的英雄，被注定要打敗由Aguirre領導的邪惡力量。他能打倒Aguirre的力量嗎？

印加帝國二代延續著前代作品而來，在印加帝國中玩家所扮演的主角 Eldorado 也成為現在的國王，我們在二代中則是扮演他的兒子Atahualpa，來打敗Aguirre。雖然如此整個遊戲仍是由射擊部份和解謎部份所構成。

印加帝國二代的射擊部份也是和前代一樣--十分難。雖然有許多武器可供選擇，但是除了機砲以外都有彈藥限制，而機砲也不能連發，使用一會兒就要停止讓它恢復，否則就無法使用了。結果第一次碰上

精采的過場動畫及場景

的射擊關卡就是射擊不斷向我們襲來的摩亞石像，問題是要一座石像都不漏，很少人能在第一次就過關，射擊較差的人搞不好一關都無法通過。



▲ 追擊火車射擊場景

探險解謎部份就不用說了，每個人要自己動腦，以手邊現有的各種道具，去想法子過關。由於有用的物品和可作用的地方才會有字幕提示，所以也可以一樣一樣的試驗過關。反正也不會有放錯物品的情形發生，用試的也許比用想的快。

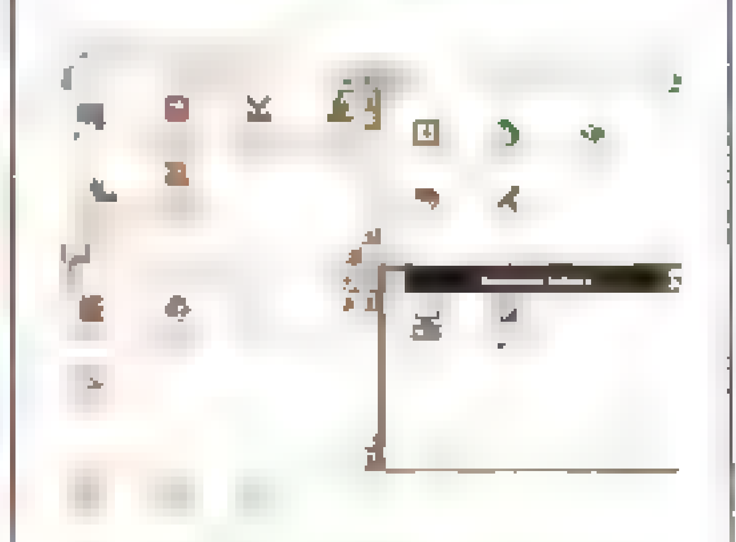
印加帝國一代在射擊的部

▲ VIDEO AVDIO 可以播放之前看過的動畫

份的缺點仍保留著，不過解謎的部份就和一代有所不同了。而 CD 版也存了26分鐘的 CD TRACK在裡面，還不錯，可以聽聽看。在遊戲中還有VIDEO-AUDIO 的選項，可播放 CD TRACK和曾經看過的動畫。CD 版當然有磁片版所沒有的全程語音，其他部份和磁片版相差無幾了。

MYST夢幻之島

／夢工人



▲ MYST 必須 WINDWOS 環境內才能玩

某一天在偶然的情形下，你發現了一本有趣的書，書名上標示著「夢幻之島」的字樣，基於好奇的心裡，你打開書本，一頁一頁的翻下去，心裡同時也在納悶著不知是誰在惡作劇？放了一本奇怪的書在這兒，到現在你還不知道這本書是誰寫的？從哪來冒出來的？管他的，不過這倒是一本有趣的書，書中把「夢幻之島」描寫的非常真實、非常漂亮，就在喜悅的心情，快速翻完這本書的同時，你不經意的把手擱在書本上，奇怪的事情就發生了，你所處的世界慢慢的消失，轉眼間，眼前出現的是剛從書上看到的景物，這到底是怎麼回事，這是什麼地方？不曉得，沒有人能夠回答我，我現在要做的就是設法找出這一切……。

▲ 遊戲內的功能選單

夢幻之島有著樸普通的故事開頭，主角被吸入書本內，然後在虛幻的世界中想辦法回到現實環境，不過隨著劇情的發展，你會發現原來這一切又隱藏著許多的奧秘，在逐步解開夢幻之島的真相後，你才會發覺原來這世界竟是由某一位仁兄手寫而成的。這遊戲是由 CYAN 公司製作，同樣也是必須在 Windows 下才能進行的遊戲，如果玩過該公司早期一套「童話仙境」遊戲的話，不難發現 CYAN 標榜的是讓玩者充分享受玩遊戲的樂趣，在遊戲中，沒有死亡的威脅，也沒有時間的限制，你可以慢慢的逛、慢慢的欣賞風景，在沒有壓

力的情形下完成遊戲，這種設計理念同樣也出現在夢幻之島遊戲中，你可以想像這是一個帶有"和平色彩"的遊戲。

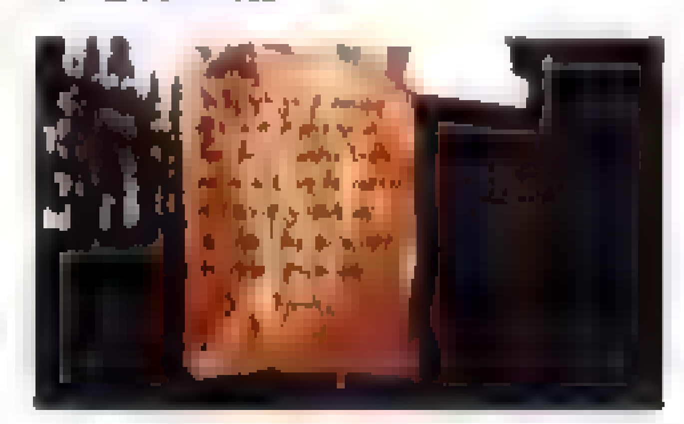
▲書本中的過場動畫

遊戲中最驚人的地方在於景物的繪製，設計者把島上的一切安排的栩栩如生，你在螢光幕前看到的是一幅幅美麗的圖畫，光影的變換也融入其中，在 640 × 480 的解析度下，每一處風景和物品就像是藝術中的精品，這種感覺就像當初乍見「第七訪客」時畫面一般，但「夢幻之島」刻畫的更細膩、更精緻（不愧是夢幻之島），不過這些華麗的景物是一張張的圖片，而非像「第七訪客」般會隨著場景的變化，畫面會逐漸捲動，因此，在「夢幻之島」中，玩者走一步，畫面才會"卡"的切換下一張，只有在某些特殊的情節下，才會有動畫出現。

遊戲的操作介面很簡易，一隻滑鼠就足以讓你全程享受遊戲，移動方向只需把滑鼠往該畫面上一"點"，物品也可直接由滑鼠選取即可，而且遊戲中你可以打開"Zip Mode"的功能，這個功能會自動記錄你往返的各個地點，下次再到該處時，不用一步一步的走過去，可以直接跳至該處，如果你堅持要欣賞路上的景色，你也可以關閉這項功能。

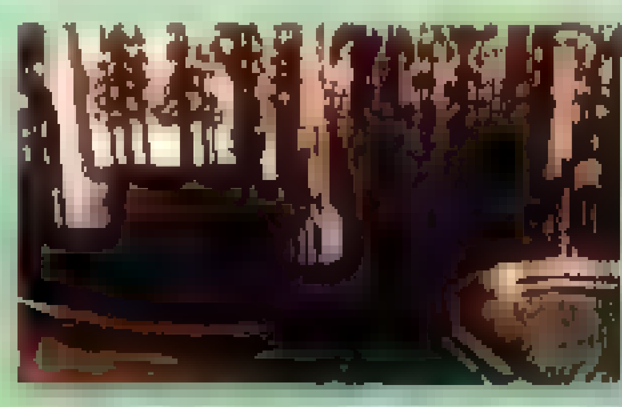
▲音效工程師利用馬桶配水泡音效

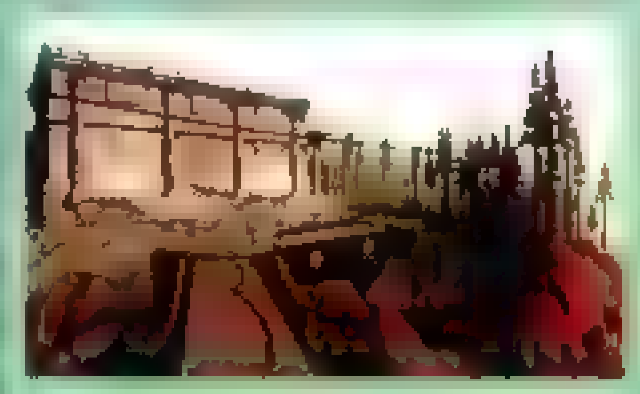
遊戲的目的是解開島上所有的謎題，典型的益智冒險型遊戲，你必須先到圖書館中，發現地圖上所代表的意思，並且開啓壁畫後的暗門之後，才有辦法繼續進展，而且這類型的謎題多半不難，據設計者表示，這遊戲所有的謎題均是依照現實環境安排的，沒有不合理的解答也沒有荒誕不經的謎題。因此，解決這些謎題最直接的辦法是想像一下，如果你身處於該處，你會怎麼做，這種符合人性、邏輯思考的謎題正是該遊戲的特色，而且遊戲中會出現的英文訊息不多，只要好好的逛過每個場景，留意一下出現的提示，應可在遊戲中通行無阻。

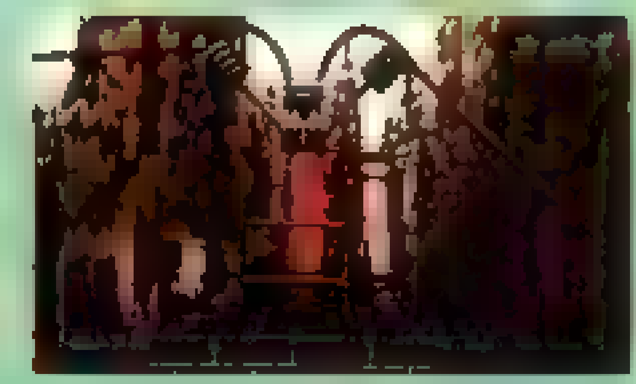


▲信件中提供破關的線索

如果你曾經為了「第七訪客」而廢寢忘食，為了解開其中的謎題而傷透腦筋，那麼「夢幻之島」帶給你的將不會是如此的複雜，在鮮明亮麗的景物陪伴下，配合人性化的謎題，你會發現原來這本有趣的書竟然掌握了人類遨遊於宇宙，穿梭時空的秘密。喜好冒險遊戲的玩家，可千萬別錯過這遊戲。







98精品店

BY GRX

首先非常感謝您再度光臨我們的精品店，希望您能滿意我們所提供的98資訊服務，如您有什麼問題的話，請來信告訴我們店長

大家好，很高興又和大家見面了，我是噹噹，她是鈴鈴

店長，這是您出的主意嗎？

OK，少說廢話！讓我們進入今天精彩的主題吧！！

別錯過哦

卒業 II NEO GENERATION

▲ [illegible]

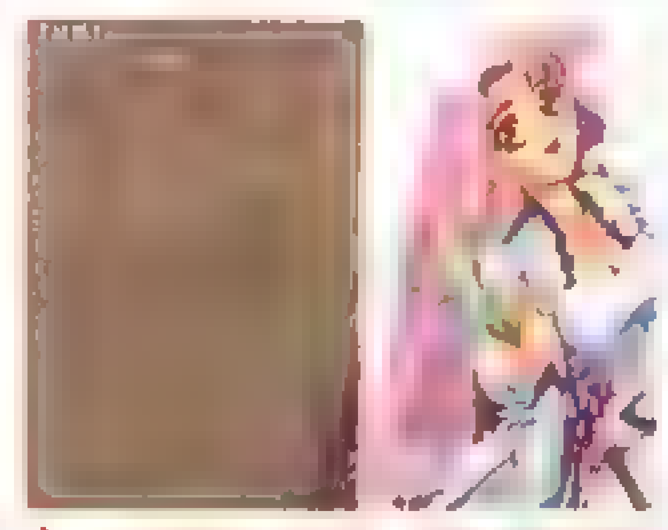
● 所須配備：NEC PC-9801 VX/UX 以下
● 滑鼠：支援
● 音源：FM 音源
● HDD：支援

▲ [illegible]

這是一款由J.H.V（JAPAN HOME VIDEO）所推出的養成遊戲。內容是以女子高校中一班級之五名女學生爲主（迷你小班制？），而你則是以老師的身份教導她們學業直到其畢業爲止。當然，能不能安然畢業及畢業後的就業情況如何，這就要看"老師"們的教導能力了。

提到養成遊戲或許玩家們第一個想到的便是美少女夢工場。但是在日本，卒業可也算是"長老級"名作喔！尤其在J.H.V 的強勢宣傳下，卒業不但推出了一系列的相關產品，而且也被改版至一般家庭電玩上，在知名度上可說是不輸美少女夢工場的，而且從這次卒業二代在製作初期便召開業界記者會，大家更可了解J.H.V的企圖心了。

在卒業二代中，玩家不僅要安排好學生的學業課程，如學生發生了厭學；叛逆；戀愛；失戀等情緒情結，還得兼扮演生活輔導的角色。當然，如果學生翹家了，那當老師的便得上街找學生了。此外，每一個學生都有其獨特性格與學習能力，如何掌握好學生優劣科目，予以因材施教，以及了解學生個性心理，輔導其人格志向，這可說是遊戲的精華所在了。

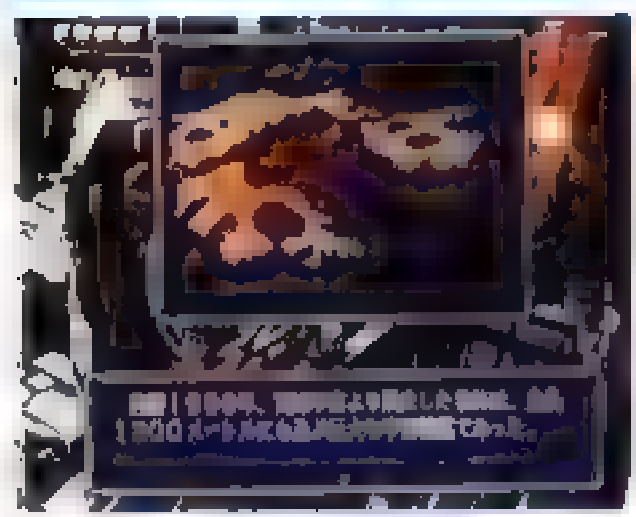

▲ 最浪漫的結局 和老師結婚。

▲ 發現女學生不良行蹤。

超時空要塞II

▲遊戲抬頭畫面。

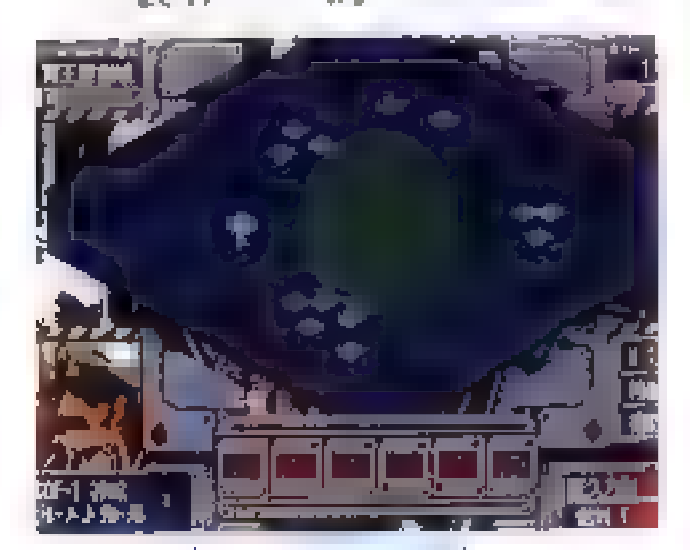
● 所須配備：NEC PC-9801 VM/UV以下 ● HDD：支援
● 滑鼠：支援 ● 音源：FM音源


▲故事介紹畫面。

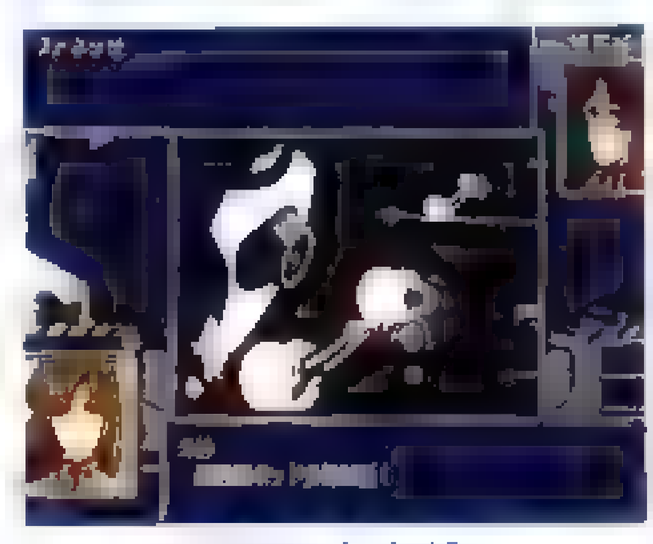
▲您是否熟悉這些人物呢？

說到マクロス（超時空要塞）相信老一輩的動畫迷必是耳熟能詳的，而這款SKULL LEADER（以下簡稱SL）正是完全改編自超時空要塞的戰略遊戲。

製作SL的FAMILY SOFT公司一向是以製作改編自動畫名著之戰略遊戲聞名的，其作品有GUNDAM系列及マクロス系列等。而這些作品都有一共同特徵，那就是忠於原著。所以啦！這次的SL依然是讓人一進入遊戲便勾起不少往年回憶，不論是人物角色，機械設定，甚至劇情任務，幾乎都是和動畫的超時空要塞一模一樣。這也難怪FAMILY SOFT敢在SL的雜誌廣告上打出"マクロス世界の再現"等廣告詞。實在是言無不及啊。


▲主戰術畫面。

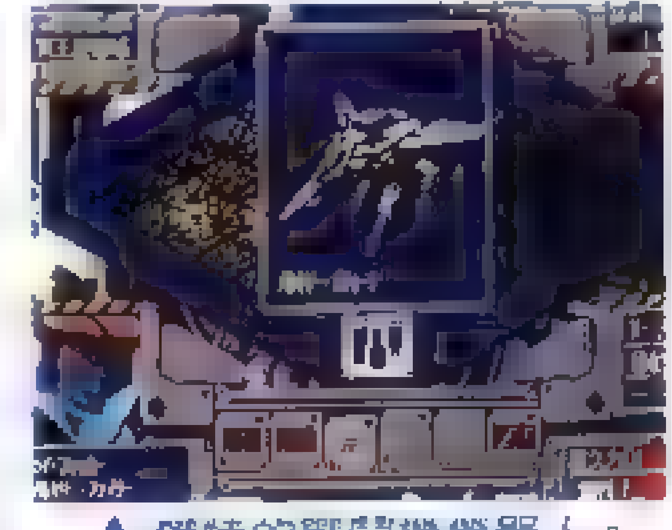
▲超時空要塞II之戰鬥中隊。

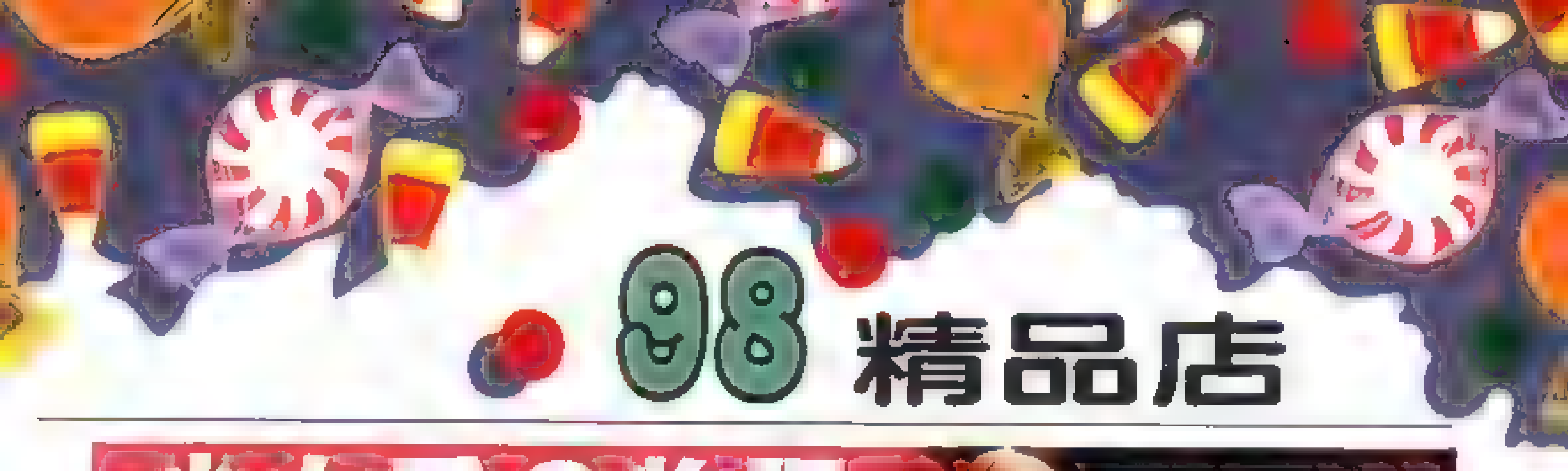

▲遭敵人攻擊。

這次的SL比起其前一代作品，可說是改良不少。不論是戰略，戰術或戰鬥模式，都有相當的強化改良。而且這代還添加了艦內模式，可讓玩家體驗一下在マクロス艦內的生活情況。不過也正因為如此，這次的SL在遊戲進行速度上相當緩慢，而且讀取磁片的次數相當頻繁--這也正意味著此遊戲須要硬碟才能夠玩得愉快喔。不過就算如此，看在マクロス的份上，這些都還是可以忍耐的。

"面對追近而來的無數敵人艦隊，肩負著人類未來的最後希望，マクロス前進吧!!"

▲地圖人物移動模式。


▲獨特的戰鬥機器人。



98精品店

少女愛の物語
アラベスク

● 所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
● 滑鼠：支援　　● 音源：FM 音源
● HDD：支援

▶遊戲女主角。

▼男主角之姐姐。

▲擁有豪宅之男主角。

▲男主角家之傭人之一。

▲嗨嗨，我們來玩遊戲好嗎！

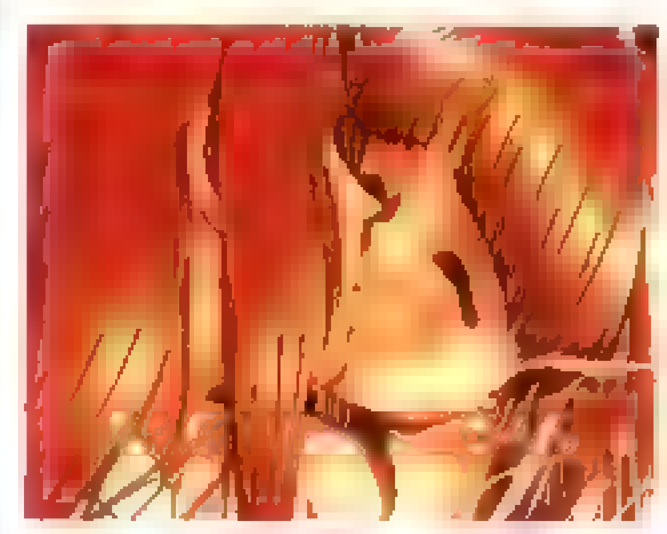
▲您要喝下午茶嗎？

“　妳到底是爲了什麼在愛一個人呢？妳的愛是盲目的嗎？”

是的，這些看似深奧難解的問題就正是店長現在所要介紹的遊戲--少女愛の物語的故事主題。這個由うるし原智志擔任原畫的AVG遊戲不論是在畫面，劇情，美型度上都可算是一流之作。當然，當初會讓店長在衆多 98 AVG 中選出此遊戲的最主要原因，還是在於うるし原智志的名氣上。

提到うるし原智志這個人或許 IBM 的玩家們不太熟悉，但98界的玩家們應該都非常了解。其作品不論是在美型度或曲線上都可說是相當有水準的，（這點相信玩家們可從圖片中獲得驗證。）加上其作品不僅聞名在98上，連電視遊樂器（夢幻模擬戰），及卡通動畫（雲海爭霸戰）上都有他的作品，可說是個相當有名氣的原畫家。所以“少女愛の物語”一打出廣告，立刻就成爲店長矚目的對象了。

由於少女愛の物語的主題可說是相當深奧，是故遊戲開始給人的感覺不是很明朗，再加上不氣味（感覺不好）的音樂與灰暗的劇情，幾乎讓人以爲這是一個恐怖遊戲呢。不過隨著劇情的進展，整個故事的重心才漸漸的呈現出來。等到最後結局出現時，才讓人真正了解這個遊戲的感人之處。使人在感動之餘不僅讚嘆--啊，這可眞是個値得細細品味的佳作啊！



▲最後感人之結局。

スーパーリアル麻將四代

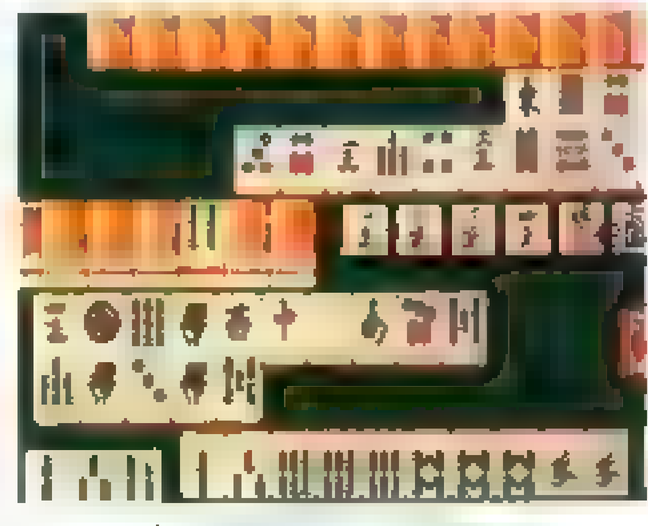
● 所須配備．NEC PC 9801 VX 以下
● 滑鼠 支援　● 音源．FM 音源
● HDD．專用

▲遊戲主畫面。

嗯，如果說現在有什麼麻將人氣度最廣的話，那店長大概會選スーパーリマル麻將吧！從大型電玩到電視遊樂器及家用電腦，你都可以在上面看到スーパーリマル麻將這個遊戲。甚至連CD上都有呢！當然，一個遊戲能推出這麼多的版本，不論其製作水準如何，想必是相當受歡迎的囉！

▲長女"香織"
▲次女"悠"
▲三女"愛菜"

スーパーリマル麻將四代（以下簡稱 P4）可說是個標準的美少女麻將對打遊戲，而女主角則是一家三姊妹 -- 長女"香織"、次女"悠"，及三女"愛菜"。雖然是同一家人，但三姐妹都各有其個性與牌品，且功力是以長女爲最。不過雖說是如此，但三姐妹實在也都不是好對付的，不僅會看牌打牌，而且還經常會胡大牌，只要玩家稍有不慎，便難逃GAME OVER 的命運。


▲胡各清一色大牌。

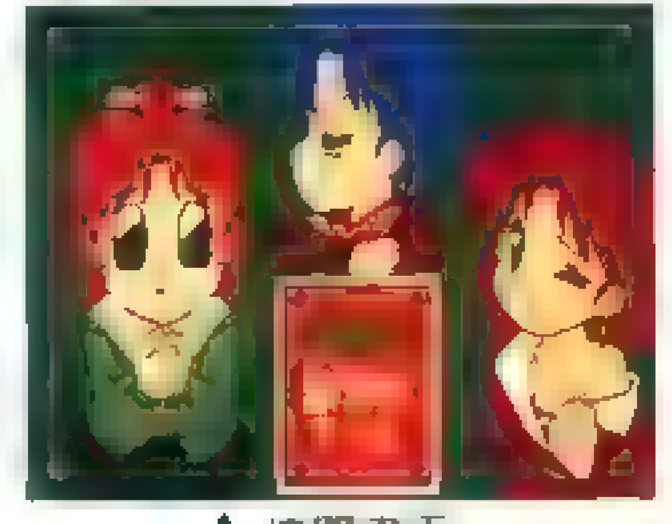
▲胡大牌畫面之二。

這次的 P4 還有一項在一般9801遊戲上少見的特色，那就是硬碟（HDD）專用。而且還是佔近乎 20MB 的大容量。這在98遊戲中著實是少之又少

▲各女主角及客串演員一覽。

了。不過話又說回來，在 P4 中不論是開始動畫或是過關動畫，幾乎都是全螢幕的全動式動畫。而且每段都至少是二十張以上畫面所組成的。讀人看了著實是大呼過癮（只可惜店長抓不下來，眞是遺憾啊！）。正因如此，所以 P4 在硬碟上的嚴格要求就不是那麼讓人抱怨的了。不過對於沒有硬碟的98玩家而言， P4 只怕是他們心中另一個傷痛了…

▲過關畫面。
（嗚嗚，拍不下來啊！）


▲接關畫面。

Master of Monster

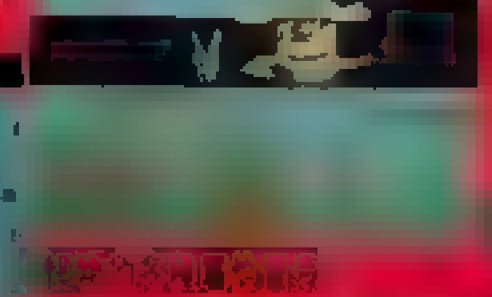
Master of Monster 是個戰略型的遊戲，[illegible]
[illegible]
只寶箱，打開寶箱之後，由箱中的黃金指輪中變術[illegible]
[illegible]你的神之旅。

在每個戰場中，通常你都能召喚到一些手下[illegible]
[illegible]小心，所[illegible]

[illegible]

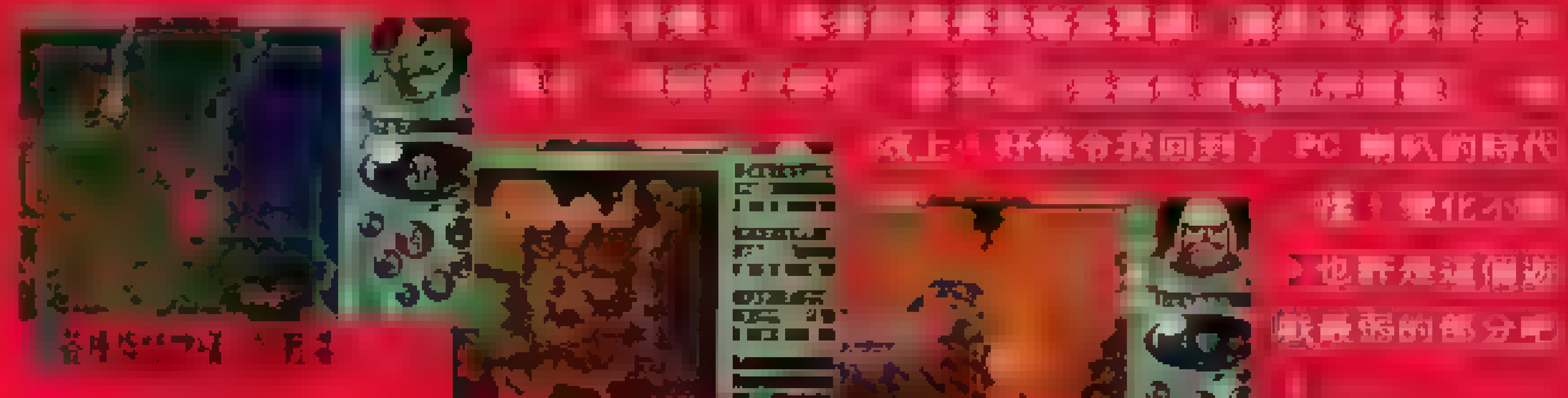
此遊戲雖為戰略型的遊戲，但其中還加入了許多類似 RPG 的成份與劇情，在戰略[illegible]在進程中你遇到的將不只是敵人，還有些軍團會願意和你同盟一起作戰，當然只要任何一方[illegible]

隨著一場場的戰鬥，到後來你的軍團將會成長，變化的更強，但在[illegible]的生物（如：[illegible]



[illegible]

[illegible]感上，好像令我回到了 PC 喇叭的時代[illegible]怪，變化不[illegible]，也許是這個遊戲最弱的部分吧！



DOS/V最新遊戲介紹

[illegible]

現代大戰略·EX

[illegible]
勝利是你唯一的目標。

[illegible]
勝利的主要關鍵。

在戰鬥時，地形的影響十分的大[illegible]圍攻時攻擊力會增大很多，在森林或山岳時防禦力會加強，駐軍城內不但防禦[illegible]還能補給兵源和彈藥，所以城市可以說是遊戲中最重要的據點[illegible]

[illegible]

現代大戰略實際上只保持了目前一般同等遊戲的水準，並無特出的表現，當然你如果喜歡此類的遊戲的話，閒閒殺殺時間也是不錯啦！

/LOR BEN

在電腦日漸普及的今天，似乎很少有年輕人不曾接觸過電腦遊戲，悠遊其間、自得其樂者亦不在少數，我想，在這些朋友中，多少會興起做一個「自己的」遊戲之類的念頭，一個自己所鍾愛的，理想中的遊戲能出於己有，的確是個叫人臉紅心跳的誘惑，但等到你當真動手去做時，才會發現困難重重，其間的苦澀滋味絕非一般人受得了的，加上各種專業知識技術的要求，更加重了製作遊戲的負擔（好像太可怕了點！？）

值得慶幸的是，自兩年前開始，台灣的遊戲製作終於吹起了分工風潮，先是有美工獨立、音樂獨立、時至今日企劃終究也獨立了，雖然比不上外國大型公司，企劃之下又區分成界面設計、資料設定、劇情創作……等各專業項目，但透過企劃獨立，至少可以使那些有夢的人們獲得美夢成真的機會。

不論你打算透過什麼方式來讓你的企劃實體化，一份結構完備的企劃案是必須的條件－－那正好是本文要討論的重點，但我將其限定到「策略」遊戲，一方面是鑒因於我個人以為這種類型是國內下一波遊戲軟體的開發主力，一方面也是經驗之故，我並將選用「三國志」、「Simcity 2000」、「美少女夢工場Ⅱ」作為實例，以資輔助。

簡介

所有你之外的人都可以看到這個部份，並透過這個部份來了解你的企劃，這是你在撰寫簡介時的預設立場，所以它有幾個要點：

1 簡明。決策者或參與製作的人員應該在 5 至 10 分鐘內能看完以決定製作與否。

2 不完整。任何看完的人無法依此開發遊戲，以保護你自身的權益。

3 清晰。這是整個企劃書的要求，在此特別重要。

●● 簡介應該包括以下內容 ●●

1 系統要求　你必須預估執行此遊戲時的系統基本需求，這並不容易，要訣是你得正確預測出遊戲上市時，市場上各層級硬體的佔有率，Simcity 2000 在這方面做的很好。

2 市場定位　一般而言是台灣地區，15～25歲的青少年，但由於策略遊戲的區隔性較小，試圖把目標放在美國，20～30歲青年，並非不可能，事實上這正是台灣開發遊戲的下一個目標。

3 遊戲說明　包括背景、進行方式、遊戲目標、賣點、解析度等簡易說明，必須好好處理這部份，把它當做廣告文案去撰寫可增加可讀性與吸引力。

4 進度表　將企劃、程式、美工的工作進度排出，每一個項目的開始日期至完工日期，配合附錄的內容來排定，在大型企劃中，甚至排出第一代、第二代等等後續產品的工作進度。

5 損益評估　預估投下的人力、物資、金錢之總量，以及上市後可能利潤，這必須要具行銷經驗的人來處理，也是個案子能否被製作的關鍵。

一般業餘的企劃書撰寫者應把重點放在第 3 項，對於不懂的部份（尤其第 5 項）別信口開河，以免自白招來嘲笑，自貶身價。

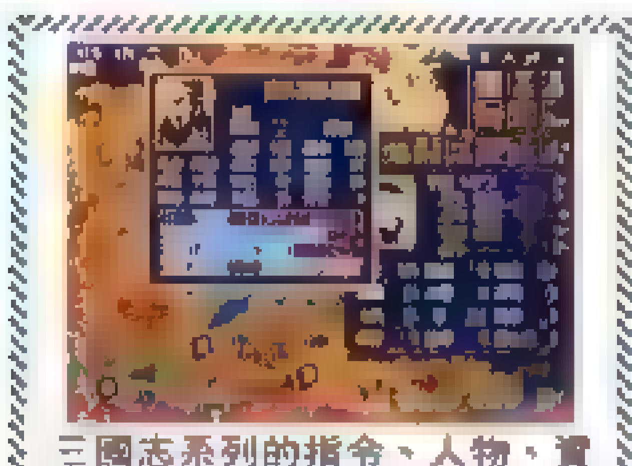
遊戲結構

這個部份是重頭戲，它包括了界面、資料設定、影音效果…大部份，這正好是企劃、程式設計師、美工的對應領域，也是所有參與製作的人都可以也應該看的部份，參與製作的人並應針對自己的專業項目提出意見，例如程式技術、美

工的繪畫手法，讓大家了解完整的遊戲大約是怎麼一回事，以利作業。

一、界面＊又可分爲指令群、操作系統、畫面規畫：

指令群　包括遊戲中的功能指令和遊戲用指令都在內，任何可由玩者決定的項目均屬之。以三國志爲例，除了遊戲


三國志系列的指令、人物、資料規畫可稱爲策略遊戲的典範

進行時所使用的內政、外交、軍事、人事等指令之外，啓動遊戲的「Load」「New Game」、儲存進度的「Save」、音樂／音效的開關，也都包含在內，還有在一開始時年代選定、難易度設定、眞實度，以及人物創造的所有相關選項。發生事件時的指令也算，如同意締交與否、找到人材後是否任用。戰場上的各種命令就不必多說了，總而言之，一切需由User作成選擇的都包括在其中。

這些指令你必須以適當的集合來整理。大體而言可分爲：啓動預設（如：年代、難易之類在開始遊戲前的各種選擇）；遊戲命令（User主要在「玩」的部份）；功能指令（如Load、Save、End，等日文遊戲歸於「機能」部份的指令）；突發指令（User不能主動進行此類指令，而由電腦依預設條件提出，如：PM2中是否接受街頭挑戰、是否參加收穫祭等）。

美少女夢工廠II的事件旗標設定表。

在各集合下列出的指令，還必須要詳述相關的資料；比方說三國志的「同盟要請」指令就該有以下說明：進行條件（玩者君主親自執行），執行結果（成功、失敗、使者被捕），影響參數（使者魅力、外交指令、進貢物資），改變參數（外交指數、兩國交戰與否）。除了資料還有備註，以便程式設計師、美工，能快速的在「附錄」中找到相關的變數，運算方式、插畫條件等更詳細的內容。

操作系統　如何把指令轉成方便的操作系統並不容易，如何把操作系統化爲畫面文字也有點難度。一般而言，策略遊戲採Key Board、Mouse雙設定，而優良的Mouse操作系統絕對比Key Board好的多，三國志IV和Simcity 2000都是十分成功的例子，企劃書上必須有操作系統的流程圖，每一個（或每一類）指令都要有明確的執行過程，包括指令的集合分類也屬操作系統的一部份。

模擬城2000擁有優秀的操作介面與畫面規畫。

最好以樹狀圖表示出系統中指令的層遞關係。以Simcity 2000爲例，螢幕上方的Menu和左方的Icon便先把指令分兩大類，上方傾向於功能性指令，左方則傾向遊戲指令。做好初步分類後，便以樹狀圖將兩種指令再各細分爲數種典型，如：道路、工業區、商業區、發電場……等，把所有指令放入操作系統中。

畫面規畫：在視窗逐漸流行的現在，畫面規畫更顯重要，在企劃書中你必須有基本的畫面規畫，這些畫面包括底圖、Icon、動畫框三大類，以PM II爲例，出城冒險的地形圖，小女孩的房間、收穫祭的背景圖，都可算是底圖的一種；各種物品、商店的小圖像，出城冒險的方向鍵等（基本上小小的非動態圖案都屬之）都叫做Icon；打工時的可愛動畫，出城冒險時怪物圖像，街上挑戰之類似動、靜態表達事件等均屬動畫框的範圍。

這個部份的設計最好和美工與程式設計師討論一下，因爲除了有視覺美感的顧慮之外，程式的貼圖、放圖速度也有很大的影響，總之是三個人必須通力合作的工作。

二、資料設定＊根據不同的遊戲，這個部份可以有相當大的歧異出現，事實上這是屬於資料結構的應用，在大學中可以開6學分的課，要以小小篇幅來說明實非易事，在此只做一般性，實用性的分析。

首先可以分定數、變數、指數三大類。

定數　這指所有固定的數值，好比某種地形所能提供的攻擊、防禦加乘點數、移動耗損點數；某種物品或某些訓練

所能造成的屬性的改變量，一小段公路或鐵路的污染量，一個工業或商業區所提供的稅收金額。

變數 對應於定數的可變數值，好比某種部隊的防禦／攻擊力（是預設值、地形、武裝配備等計算結果）、人物的屬性（可以由工作、物品、物件、來增減之），地區的污染度（工業、商業、人口、交通、公共建設的總合）。

指數 指數和定數、變數之間不具有排斥性，不像定數和變數之間只有一種成立。一般而言，指數是計算公式中的運算對象，而運算成果則可以是變數、實數或布林函數（True or Fales）。好比三國志中稅收（可能）是由人口數、商業力、忠誠度與亂數等四項指數運算的成果（整數），又好比PM2中小女孩每天打工成功與否（可能）是由年齡、屬性、健康狀況、疲倦度與亂數等四項指數運算的成果（布林函數）。

所謂的資料設定，便是記錄這些資料相互的關係以及數值與指令的關係。以三國志為例，資料可以依其應用位置分為系統資料、物件資料兩大類。

系統資料包括部隊、城市、國家等相關資料，諸如城市的人口數、忠誠度、兵力、存糧……等，國家的持有都市、外交關係、君主……等，遊戲系統結構中的主體資料，常是指數、變數的綜合計算成果。

物件資料則包括武將、地形、天災、武器……等，一般而言多，為定數、指數，計算的憑據。

企劃書中，資料設定的部份主要工作就適當分類，區分各項數據，並和指令一樣附上詳盡的相關說明以及附錄，以便程式設計師的使用，基本上，資料設定和指令群在企劃書中是感覺最接近的兩種內容，也是相關性最高的部份。

影音效果：主要分為過場畫面與音樂／音效兩個重點。

過場畫面部份，必須以分鏡表做說明。每一個畫面的使用時機（開場、結局、遊戲中），畫面的底稿草圖，表現方式（單、彩色，動、靜畫，文字解說），每一段過場畫面的感覺和前因後果。

音樂音效部份，表列出須配樂的狀況。指令執行、事件發生，可以配用音效，一般進行時，開始、結尾，均可配背景音樂，應簡述音樂或音效的感覺以資參考。

■附錄■

附錄的主要功能在把遊戲結構的整體感破壞，使所有內容轉化為字典或辭典一般，成為「名辭－說明」的條列，以及數值資料的表格化。

程式附錄　這是專供程式設計師用的資料，它應包括三部份：定義數值、運算公式、預設值列表。第一部份中必須把所有的數值列出，並做簡單說明；第二部份中則要把所有的公式列出；第三部份是將物件資料表格化。後兩部份分別對應資料設定中的「系統資料」和「物件資料」。公式必須清楚明白，便於程式設計師將之寫成函數，供主程式或副程式取用；物件資料則必須把關於此物件的所有資料數值化，包括出現的時機、限制條件、特殊能力……等，任何物件的應用方式皆以數字來控制。

美工附錄　將遊戲中所有的畫面分類後表列出，以利工作分派和掌握進度，若有草圖則更佳，和程式附錄比起來，不用太過嚴謹、周密，只要美工人員能理解便可。

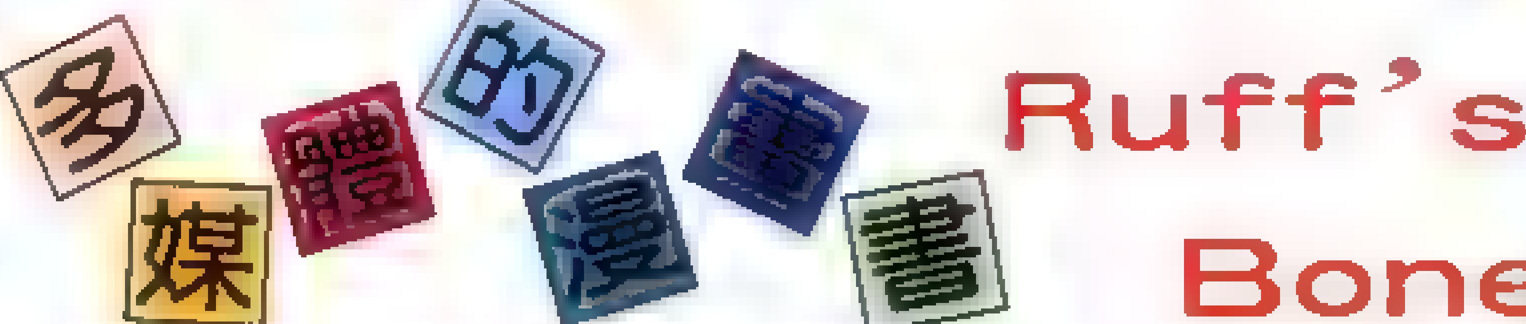
企劃附錄　諸如背景故事、人物、物品、事件之資料，各種備忘錄均可記在此處，是比較創造性高的部份，而非定案的資料，其中最好包括所有奇奇怪怪的idea，不論用不用的上。總而言之，這好比企劃員的筆記簿一般，也因此不必給無關人員閱讀。

一個企劃案所包涵的範圍實在很大，也很「機動」，時間急迫、人手不足，都可以影響一份企劃書的厚度，以業餘企劃員而言，重點應放在遊戲結構的部份，如果企劃案受人青睞，再強化附錄的部份，至於專職企劃員，就筆者所知似乎都還停留在「腦中企劃」的時代，各種相關資料都還以口耳相傳交流，雖有不得不然的苦衷，但若因而影響品質甚至導致遊戲難產，豈不是更糟？

文中所提之企劃各部份，純屬個人經驗之談，大家不妨作為參考，闕失之處還請指教！

註：在過去的日子裡，我們看了很多教導程式設計和美術工作的文章，卻獨不見「企劃」的篇章，其實企劃是一門不小的學問，企劃員更非傳統中的「打雜小弟」，除非整個業界能真正改變其固有偏執觀念，否則國內永遠無法製作出「世界級」的好遊戲。

/ Jo Jo-H



Ruff's Bone

本來在上期專欄中已宣稱這次要介紹 Living Book 5、6、7三集，和老編也說定了，結果因爲出片時間延後，所以看來要食言了（嗚～我已經很胖了），在此先跟各位道個歉。

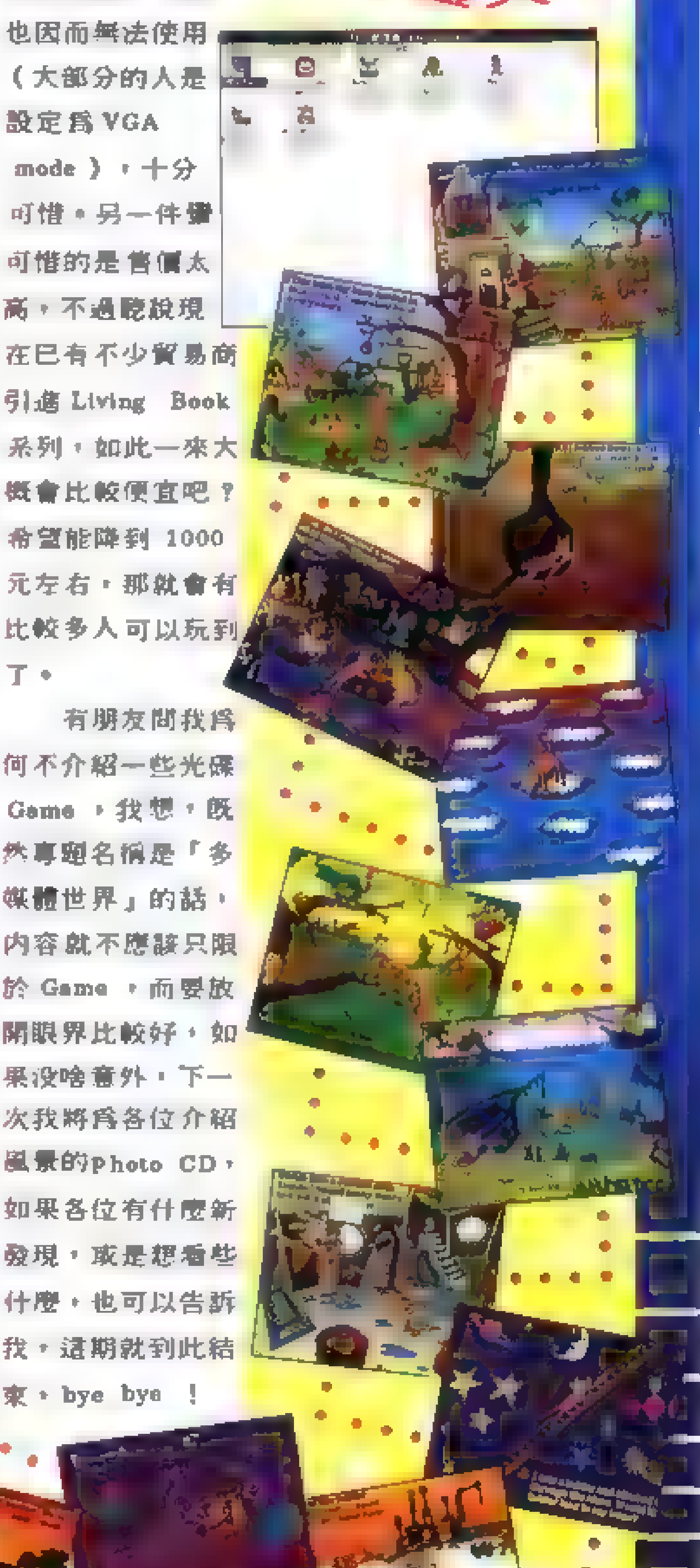
現在筆者手上只有第五集--Ruff's Bone，坊間翻譯爲「來福的狗骨頭」，在英文而言，Ruff還有「出王牌」之意（也是狗吠的狀聲字），對Broderbund Company 而言，Ruff's Bone倒不枉其意，是一部很不錯的產品，比前幾部更爲天馬行空，也更有趣。

故事一開始是個風和日麗的週日早晨，Ruff一如往常期待著他的「Sunday Bone」，不幸的是Ruff 的主人失手把骨頭丟出院子，於是Ruff便開始一天的夢幻之旅：骨頭落入隔壁院子的樹洞中，Ruff 鑽進樹洞裡後，但骨頭卻又被原始人搶走，追到原始人部落的Ruff眼看骨頭被丟出去，於是奮力一跳，這下竟然跳上雲端，Ruff和骨頭旋即雙雙落入森林中，林間的離鳥本來拿著骨頭，結果因爲吃了好吃的小蟲子，興奮之餘便鬆了手，骨頭掉到海裡，Ruff也毅然決然地潛入海中，在海裡Ruff追骨頭到一艘廢船裡，又從廢船裡的梯子爬出來，不料這梯子居然通到骨頭星去了，Ruff終於在此找到他的骨頭，更棒的是骨頭星人（狗？）還派一艘宇宙船送Ruff回地球，於是在故事的最後，Ruff帶著他的骨頭伴著日落的餘暉回到溫暖的家，（成爲第一隻外星狗？！）。

如何？故事很奇妙吧？這次總共有 12 頁，每頁的畫面上有更多無厘頭笑料，用筆是無法說的清的，此外，在程式組中還提供六個 Demo，其中除了 1～4 集之外，還有 6 和 7 集，前幾集已介紹過了，6、7 集分別是「亞瑟的生日」和「小怪物上學」，這些 Demo 提供一頁給 USER 試玩，就 Demo 看來，這兩集似乎比較溫和，不至於太誇張。

比較有問題的是，當筆者把Ruff's Bone安裝到 windows 中的時候，原本安裝在 Living Book 這個程式組之下的前四集的 ICON 居然不見了，這倒是挺叫人傷腦筋的，除此之外，自第一集起的解析度＼色數設定到現在還是不放寬，只能以 640 × 480 256 colors 執行，這對慣用 1677 萬色的筆者而言挺不便的，許多沒有 windows 母片的 USER 大概也因而無法使用（大部分的人是設定爲 VGA mode），十分可惜，另一件較可惜的是售價太高，不過聽說現在已有不少貿易商引進 Living Book 系列，如此一來大概會比較便宜吧？希望能降到 1000 元左右，那就會有比較多人可以玩到了。

有朋友問我爲何不介紹一些光碟 Game，我想，既然專題名稱是「多媒體世界」的話，內容就不應該只限於 Game，而要放開眼界比較好，如果沒啥意外，下一次我將爲各位介紹風景的photo CD，如果各位有什麼新發現，或是想看些什麼，也可以告訴我，這期就到此結束，bye bye ！



寫給光碟軟體消費者的一封沉痛的信

你只甘於做一個次等消費者嗎？

這一、二年來，多媒體不論在資訊界或在一般軟體消費界，所引爆出的熱力，在愈來愈多的業者投入，以及每次電腦展中多媒體區人山人海的情況中可見一斑。而其中，光碟軟體更是公認最具市場潛力的熱門銷售項目。這個新寵兒背負了來自政府、業界、及消費者各方的無限期望，然而在一片〝未來是軟體掛帥的市場〞、〝年成長率將以倍數計算〞等，令人興奮莫名的呼聲之下，卻潛藏了一個De-Bundle產品充斥，致使市場價位秩序混亂的隱憂，這個隱憂正以一種驚人的力量在啃食著這個〝前途無量〞的新興工業。而身爲消費者的你，在這整個現象中，正扮演了一個扭轉乾坤的角色。

親愛的光碟軟體消費者：

你們好！眞高興能有這樣特別的機會，在軟體世界雜誌上和大家接觸，我不是爲了宣傳或促銷我的產品，而是爲了傳達一個信念給各位，一個可以讓光碟軟體行業興盛或萎縮的信念，而這個信念的執行能否被貫徹，就在你們消費者的手上了。

每一回，你買了一片喜愛的光碟軟體回家，坐在你的個人電腦面前，準備拆封進入其魔幻世界去遨遊前，是不是都有一種莫名的興奮與期待？你或許並沒有注意到，爲什麼有些光碟在市面上有不同版本的包裝？爲什麼同樣一片光碟有些是有精裝盒子包著，有些卻只是一片長形的手冊，加上一片光碟用透明塑膠膜包著就賣了，而且後者通常都比前者便宜許多，爲什麼？

在業界我們稱後者那種產品爲 De-Bundle 產品。

要講 De-Bundle，就得先提一下什麼是Bundle？

Bundle是一種銷售行爲，意指硬體代理商或製造公司向國外的發行原廠購買高數量（因爲量高，所以每一片的單位價極低）而包裝和一般零售產品不同的軟體（即前段提及的後者包裝品），再將購得的軟體和硬體共同包裝成套出售。當硬體商和國外發行公司簽約時，都會被要求此種軟體只能配著硬體出售，不得單獨賣至零售市場賺取暴利，並打亂整個價位秩序進而侵犯到擁有合法零售市場發行及銷售權公司的權益。這種類似水貨的產品，我們稱之爲 De-Bund e 產品，而這種違背原合約的銷售行爲就稱爲 De-Bundle。

辨認 De-Bundle 產品的方法如下：

※有些產品如果沒有被心虛的商人用空的塑膠光碟盒，或是印有彩色產品封面的正方形硬紙光碟口袋遮住的話（如果如此，也可從前一項的說明中證實它是 De-Bundle產品），你應該可以看到類似這樣的貼紙。尤其當你看到這幾個英文字，更可完全確定：請遠離這樣的產品！

De-Bunde版封面貼紙清楚標示產品不得與硬體分開單獨銷售

ATTENTION
（注意！）
NOT FOR RETAIL
（不可零售）

※沒有硬盒包裝，只有手册加光碟片（有的背面是英文版的保證書），然後用透明塑膠膜包封起來。

這樣的 De-Bundle 產品充斥在市場上，很可能你就買過不少片，很可能你曾慶幸省了不少錢，但是你真正所得到和你所製造的事實是：

※就個人權益來說（你真正得到的）……

（一）你得不到每個消費者應得的完整售後技術支援。

（二）為了和精裝的零售產品有所區隔，許多國外Bundle產品的內容都比標準零售產品簡陋，如果你買了這樣的產品，實際上你是虧本的，而且銷售De-Bundle產品的零售店也當然不會告訴你這些的。

（三）只能做一個沒什麼頭腦，沒什麼責任感，既要業者做又便宜又精彩的產品來滿足你，卻又不停的購買水貨或仿冒產品來打擊業者的短視且自私的次等消費者。

※就整個行業來說（你所製造的事實）……

（一）合法經營的公司反而沒有利潤可圖，作合法的事反而要承擔不合理的壓力。

（二）真正有心要好好來經營這個市場，創作好產品，使得這個新興市場真的能夠有好的前景的公司得不到應有的支援，市場秩序只有大亂，真正最終的受害人還是消費者。

（三）一個本來〝前途光明〞的行業，還沒真正〝長成〞就被一群沒有生意道德的商人，和貪小便宜的消費者扭曲成令人扼腕的〝畸型兒〞。

這些令人痛惜的現象是可以被挽救的，如果從現在起，你牢記並且執行以下的這些事項：

※拒買 De-Bundle 產品。

※拒買印刷粗劣，未清楚標明製作或發行，及版權所有公司的產品。

請不要低估你的影響力！

請不要漠視你的權益！

請用力支持合法經營公司！

只有你堅持購買正牌產品、這個你和我都關心且寄予厚望的行業才能好好的存活下去！

請和我們一起來
堅持消費市場的秩序與品質

美商邁點公司負責人

遊戲終結者 PART 1

羅仲威

X戰機

X戰機的任務結構是很單純的，不是保護我方船艦，就是攔捣敵人的船隻，然後由我方船隻擄獲，再不然就是攻擊敵人的船艦。即使是如此的千篇一律，為何能讓人對她愛不釋手呢？我想除了精彩動畫之外，大概是成就感和參與感吧！對了，遊戲中的錄影系統也是一絕，當玩累時還可好好地坐下來欣賞自己英勇的表現，或是僚機被擊落的畫面，真是添加了不少樂趣。不過，有些任務實在是太難了，有時候一個任務過不去，整個系列的任務只好斷線，而且反抗軍像是把你當成犧牲品一般看待，僚機也像白痴一般，記得第一次遇到星翼時，兩架奮不顧身的僚機不到二十秒就在我面前被擊落了（不是我打的）！留下可憐的我在逃命，反抗軍真的是為民著想嗎？

X戰機是個不可不玩的好遊戲，不論你是否喜愛模擬遊戲，相信你一定會愛上她的。

擄獲突擊砲艇·星翼

天行者路克也開B wing嗎？

保護運輸艦「鯊頭」的安全

與僚機一起幹掉滅星者

讓帝國軍知道厲害

巡航艦的威力不賴吧

保護B-wing的安全

新基地設在白色星球-Hoth

帝國軍大肆出動了

確保B wing進入巡航艦

漂亮的勳章譜下光輝的歷史

失落的封印

▶真是小CASE

▶終於打倒大魔王了

▶魔族的根據地

▶雷狄亞竟化身成大魔王

▶勝利的喜悅

▶雷狄亞的出現

▶萊德施展龍之陣

▶祝他們兩人幸福

▶要小心雷狄亞的攻擊

▶亞特南斯的龍之陣法術

▶邁向遼闊的未來

『失落的封印』的大決戰，也就是要對付雷狄亞的戰鬥，實在麻煩。因為在決戰前，必須走一段很長的迷宮。而迷宮中的敵人實在很難纏，即使你是等級 60 ，在面對雷狄亞時，生命力一定會為了逃避敵人而減少。所以身上要有 5 ~ 7 個恢復劑或光之草，以便在最後決戰時，擁有最佳狀況。

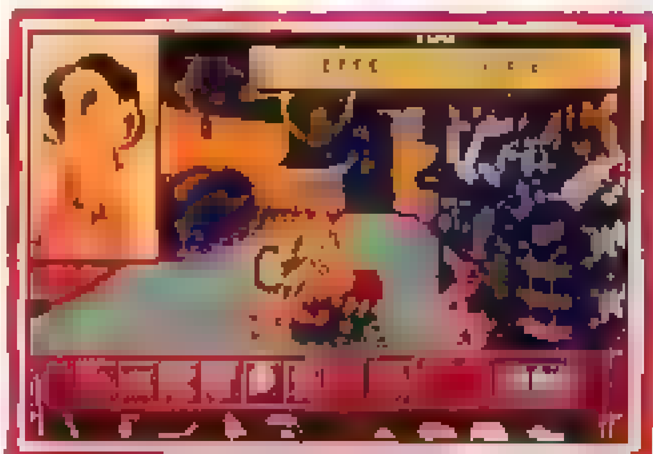
在決戰時，應有兩個奇蹟之草，分別給萊德和亞特南斯。這樣，應可打倒大魔王和雷狄亞。打倒大魔王後，希莉亞和萊德結成夫妻，過著快樂的生活。至於亞特南斯，則統治著摩色爾王國。至此，希望失落的封印 2 能快些發行。

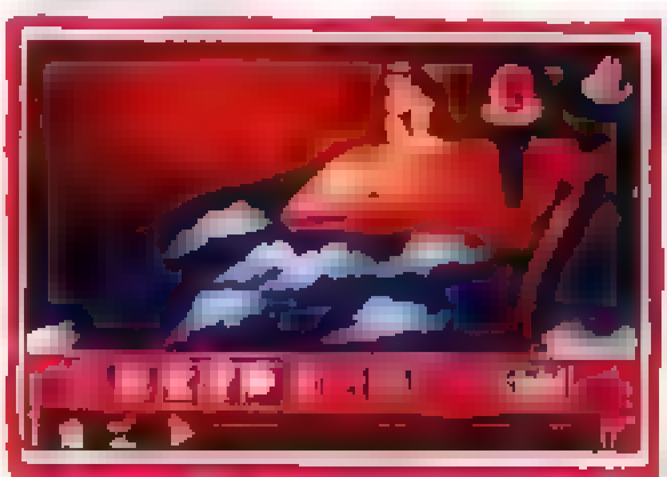
遊戲終結者3 PART

◎唐倩

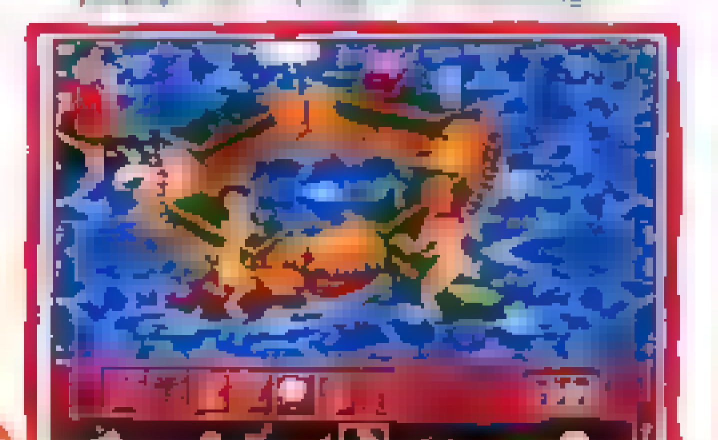
厭煩了打打殺殺的冒險遊戲後，玩玩這種充滿幽默、輕鬆的小品也是不錯的。《幻想空間》第六代，主角 Larry（萊里）依循慣例很“意外”地獲得兩週在 LaCosta Lotta 的渡假之旅。這期間自然不乏美女環繞左右，問題是 Larry 如何能解決九位美女各種不同的困難，進而[illegible]心？

如果英文程度不錯的話，應該可以輕鬆地過關。行有餘力欣賞一下遊戲配樂和字裡行間出現暗示性濃厚的“雙關語”是蠻耐人尋味的！這也是《幻想空間》系列吸引玩家的特質之一吧！至於英文不行的人，只好稍微努力地“猜一下”了。不過大體上就是在渡假中心有限的空間中找到你所需要的東西。一部份的線索可以從和每個美女對話中得到，以及在渡假中心裏除了美女外的人身上著手了。例如：修理浴室的工人身上有板手和銼刀，警衛身上的手銬……等，只要動點腦筋將碰到的事件加以組合，過關應該沒問題！





“美女”相伴，好個浪漫多情的夜…



遊戲終結者4 PART

●張玉樹

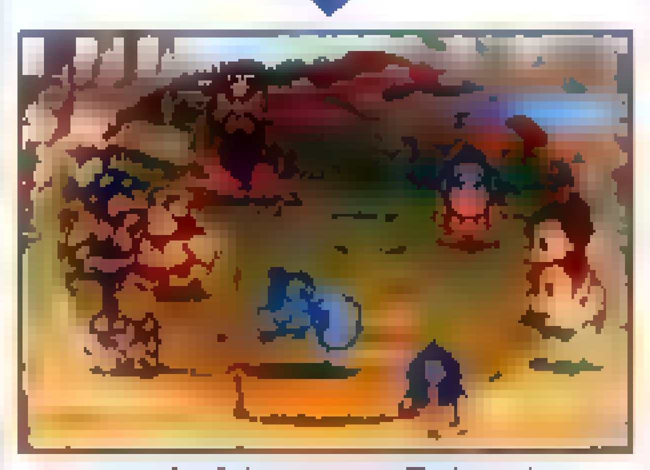
爆笑躲避球這一款遊戲在PC史上算是一大創舉，雖然這一類的遊戲在電視遊樂器上已經不怎希罕，但在PC可說是＂前無古人後無來者＂爆片在音樂方面還算不錯，但是在音效方面。當初我在光華商場看到這遊戲，就是被呂布的那一句＂嘎搭麥造　給深深的吸引住，一回家便費了十牛三虎之力去搞這遊戲，直到玩完之前我的心情都非～常愉快，但試了幾隊之後＂我的XX Down到了谷底，跌到零下　佰度C＂，除了幾個人有說話以外，其它都只有ㄚㄧㄨㄟㄛ亂喊一通。在畫面，人物造形方面表現的也算不錯，只可惜能使用的絕招太…少了。

希望國內的各軟體公司能像日本的史克威爾一樣在設計新軟體之前能出一份問卷以調查各玩家們的需要和意見，畢竟花錢的還是我們呀！

包黑子在此，打球不許作弊

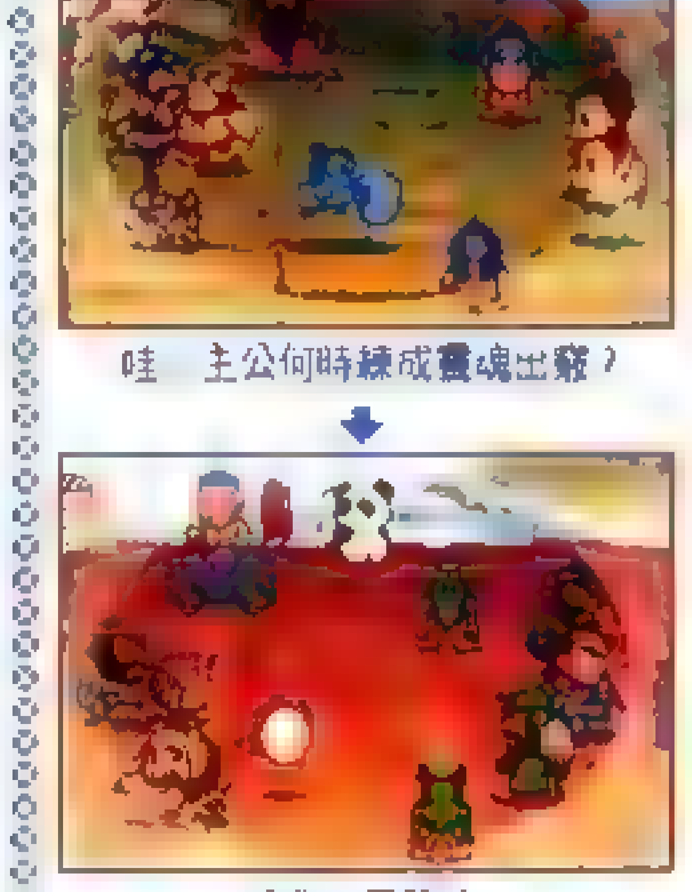
戰況激烈，棒子要慢火

佛祖：怎還沒結束，啊～好睏


哇　主公何時練成靈魂出竅？

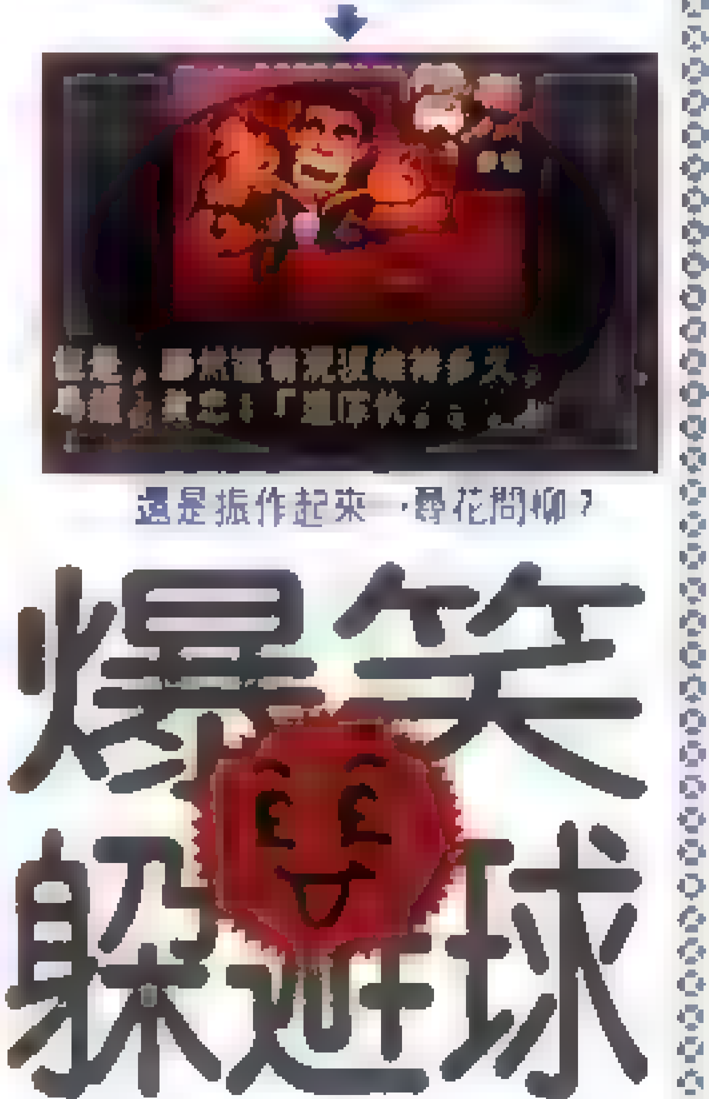
看我的木驚飛彈

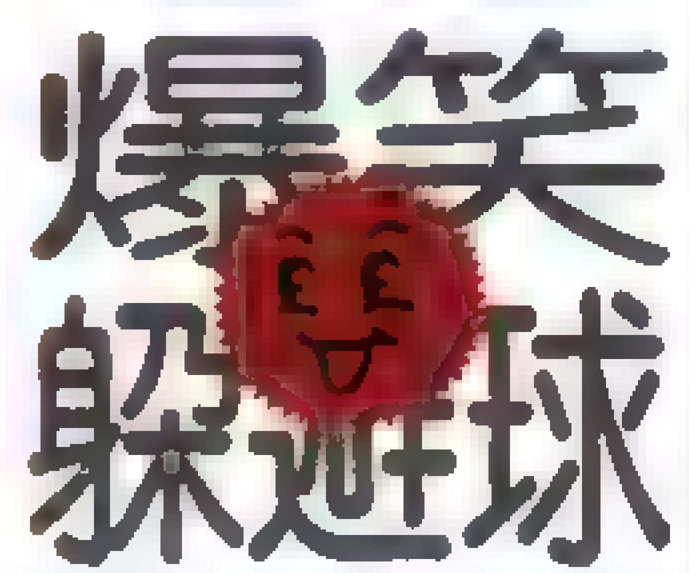
老虎逃家冠軍有什麼用，嗚……



看我的屁股功

快閃，被砸到可沒救




還是振作起來，尋花問柳？

哇　這什麼功夫，球變成UFO

姊妹快幫忙，我推不動了

問題診療室

九五軍龍

Q：載入完成後開始玩遊戲，但卻沒有字幕？

A：不可使用壓縮硬碟。

宇宙恩仇錄

Q：鍵入遊戲檔名及欲存檔時會當機？

A：不可使用壓縮硬碟。

模擬城市 2000

Q：使用 SVAG 無法執行？

A：找出該 VGA 卡商用之 VESA 驅動程式，事先執行一次即可。★★重點在於 USER 須找出其 VGA 卡型號。

Q：①載入後找不到滑鼠？②找不到 VGA 卡？

A：①滑鼠驅動程式須爲 Microsoft Mouse 驅動程式。

②設定配備時，請指定正確的 SVGA 卡。

Q：載入時出現 ....1307 not enought mormey 是何問題？

A：請將不必要之常駐程式釋放或另做開機片開機，把遊戲重新載入。★開機片中可不放 AUTOEXEC.BAT 及 CONFIG.SYS 。

Q：要進入遊戲時，螢幕會分水平四等份？

A：請重新安裝，並注意介面卡之選項，若選錯即可能會有此情形。

中華職棒

Q：載入時出現 Program abnormal error code 20007 ？

A：其主記憶空間不夠 600K 之故，請刪除電腦中不必要常駐程式。★經理片須爲 602K 以上方可執行。

Q：進入後出現： Run-time error r6005 ？

A：主記憶空間不足，請將常駐程式釋放。

Q：載入出現： invalid format on exec ？

A：載入時受常駐程式干擾，或 USER 電腦中毒，致執行檔受損不可執行。

Q：載入經理資料片後出現 R6006 ？

A：記憶不足，請將常駐程式釋放。（須爲 602K 才足夠，手冊中之 600K 不正確）。

陸空戰將

Q：載入後出現 ...error #1910 ？

A：①請將常駐程式釋放。

②config.sys 檔中 files and buffers 設不夠（請參照手冊，最少要設 25 以上）。

③ USER 電腦之相容性有問題。

創世記七及蛇島

Q：創世紀七及蛇島存檔時會跳回DOS ？

A：Files 至少要設 25 以上。

鐵路人計劃

Q：在主畫面過後，即出現一框框，寫著"遊戲結束，請按滑鼠"是什問題？

A：①使用破解版。②使用在有壓縮硬碟上。③ MOUSE 驅動程式不相容。

北京♥朱泓

Q：本人正是因爲觀看了《軟體世界》雜誌才更讓我堅定了購買 386 、聲霸卡的決心，每看到一本新的《軟體世界》都如飢似渴的翻閱數遍，但這種機會卻少之又少，北京竟無一處《軟體世界》的代理出售點，眞是可惜！不知能否在北京訂閱貴刊？如可行，煩勞編輯大人在百忙之餘將訂閱方法，匯款形式，貨幣種類（可付美元）賜告與我。多謝！多謝！並祝軟體世界全體大師身體健康，萬事如意，龍馬精神，多多發財！

（若有庫存創刊號以來的雜誌，也請告知郵購方法，再謝！）

A：感謝大陸讀友來函，本刊雖於上期表達本社立場，仍陸續接獲來自海峽對岸讀者來信，投信者幾乎全爲大學學生與社會人士，繁簡字並用，字體俊美，眞可謂是龍飛鳳舞，部份讀者直陳擁有 200 多套遊戲全爲拷貝而來，想來盜拷之風氣相形於港台兩地恐有過之而無不及，而盜拷風氣之盛則多歸因於當地無正式代理商使然……編輯室感謝讀者垂愛，仍維原議，煩請大陸讀者於過境香港時選購或逕以書信、電話與本刊香港分公司連絡，朱讀者所提供之個人聯繫地址、電話、郵政編號將代轉香港分公司處理，本刊再度感謝讀者垂愛，並再度呼籲尊重智慧財產權。

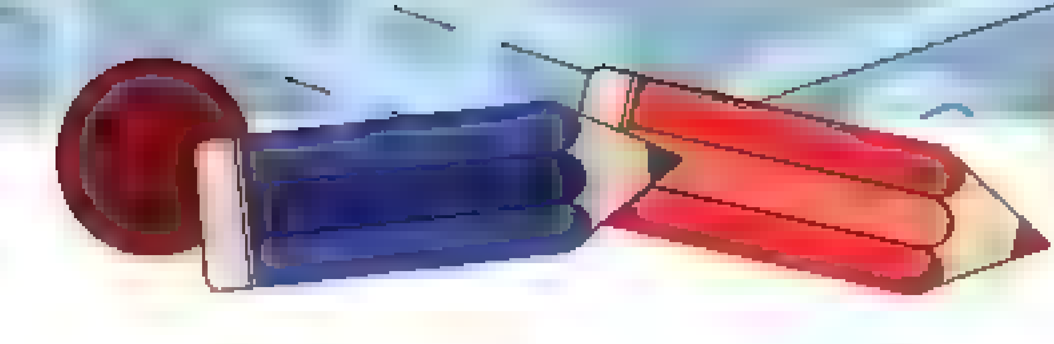
台北市♥吳啓霖

Q：問題診療室，您好：

看過上期編輯室報告一文，竟讓我也和老編一樣輾轉難眠，期望共迷惘一色，心中有不少疑問與個人觀點，當然也引起我的好奇心和想像力

①電視可能增加到 200 甚或更多頻道？

②人腦可以像插卡式電子翻譯機般，植入"知識晶片"？



③和電腦作意念上的溝通？

④瞭解電腦何以會挑起種族隔閡？

⑤電腦如果不叫電腦，會叫什麼？

⑥隨車附贈市街顯示卡？

⑦混亂的擬眞遊戲?!

⑧如果老編的編輯室報告還沒寫，我看到的那篇是什麼？

A：首先感謝您的褒美，吳讀者想像力豐富，據編輯室研判，可能與老編是屬同一國的……可能都需要去看心理醫師…（一笑），大作文長限於篇幅與時效不及刊載，實引爲憾，若蒙首肯，將收錄於本刊玩家觀點篇幅中，予以刊登共饗讀者，未知可否?!上期該文純爲假設性之文章，或可稱爲老編的夢囈，讀者儘可以嘻怒笑罵之文視之，百無禁忌也。當然，該文所提有些部份早已成爲事實，或可見其趨勢雛形，而有些部份正如您所言，不知要到西元幾年才會看到，頗有杞人憂天之慮，不過，人之可貴在於擁有無遠弗屆的想像力與堅信凡事都有可能成就的積極面。您的來信經歸納，簡摘標題作以下之交流：

①歐美等先進國家（尤以大陸型與共同體聯盟國家爲甚）早已達200個電視頻道，而在台灣，部份收視用戶已擁有30個頻道以上，電子媒體大鳴大放百家爭鳴的趨勢已不容忽視，達成200個頻道之可能，想來不會只是個夢想吧！只不過"電視"這個名詞是否還能維持個幾十年？Who Knows！!!

②當然不可能（即使可能，大概也沒人願意在腦袋裡插卡），但不排除電腦（電子）等輔助教材提升學習效率，大幅縮短學習時間等其他形式問市將可能。目前比比皆是的輔助教材還只不過是個起步。

③感謝提供聖經首卷創世記第一章創造天地，約翰福音第一章第一節及末卷啓示錄之各種現象景觀與未來科技之可能關連。經查原文（英文版）"太初有道…"，確爲"In the beginning was Word ,and the Word was with God,and the Word was God"之譯，感謝提供以"音控"創造天地之想像空間，筆者同意您認爲避免容器，環境因素造成誤差之可能，科學家正努力於外太空中無動力之情況下進行基礎生命科學研究之必要性。

④此話題與傳統的人際關係之衝擊均已在世界各地造成極爲熱門的話題，不再贅述。

⑤不曉得。

⑥你相信國外有人研發飛行汽車嗎？你相信美、日早已有類似市街顯示卡的汽車導航系統嗎？

⑦如果眞可進入擬眞的毀滅戰士你確定要帶那麼多種遊戲在遭遇危險時，立即開機走入另一個遊戲中嗎？不怕怪物也一起追進去嗎？你回得來嗎？Good Luck！（一笑!!）

⑧好一個腦筋急轉彎!!

微軟主席比爾・蓋茨：美國及歐洲聯盟指責微軟違反壟斷法例

感謝《亞洲週刊》寶雯小姐惠予授權同意本刊轉載，提供本刊讀者相關訊息，由於截稿在即，版位安排或有不當，尚祈貴刊與讀者見諒。

〈微軟與歐美達成和解〉

美國電腦軟體製造商微軟公司（Microsoft）週前與美國及歐洲聯盟達成妥協，同意結束壟斷經營。這項和解協議在美國有效期爲六年半，在歐洲則爲四年半。美國及歐盟去年十月開始合作調查微軟，並準備控告其利用不公平的手法及限制協議排除競爭對手。

美國司法部指控微軟要求電腦公司對每部付運電腦向微軟繳交費用；利用不合理的特許權，迫使電腦商長期向微軟購買產品以及以不公開的協議限制獨立軟體公司與其他系統設計公司合作。

微軟公司否認觸犯美國及歐洲的反壟斷法。他表示同意和解，是爲了專注發展未來業務，有關協議也不會影響微軟收入。

◆本文轉摘自亞洲週刊
（July 31 1994）

83年度第五屆
金磁片獎全國休閒軟體設計大賽

一 主旨：

1 塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。
2 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。
3 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。
4 提升國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

二．主辦單位：

智冠科技有限公司　**中國時報**　財團法人資訊工業策進會

協辦單位：

中華民國資訊軟體協會　台北市電腦商業同業公會　亞資科技股份有限公司

三 比賽方式：為全面提升及鼓勵國人從事休閒軟體的寫作與設計，特設立「遊戲組」、「創意腳本組」、「遊戲動畫組」、「遊戲配樂組」四個組別，其用意則是鼓勵各方面人材之踴躍投稿，參賽作品可依作者自行創作之作品認定其所屬之組別，分別投寄參賽，每個作品限參加一項組別，不得重複報名。

＊遊　戲　組＊為鼓勵休閒軟體之程式創作，本組涵蓋所有遊戲（智育動作、戰略模擬、角色冒險）之整體創作，不分遊戲類別。此獎特別針對休閒軟體之整體程式寫作，不與其他各組重疊。

＊創意腳本組＊為鼓勵國人對休閒軟體之設計創意，脫離以往抄襲模仿之風氣，讓一些不會程式寫作，但有獨特創意的國人也能參與比賽，特別設立此獎，不與其他各組重疊。

＊遊戲動畫組＊為鼓勵國人對休閒軟體之繪畫技巧，提昇國人電腦繪畫水準，讓美術創作者有更多的發展空間，特設立此獎，此獎涵蓋能具體表現出電腦動態繪畫創作技巧，不與其他各組重疊。

＊遊戲配樂組＊為鼓勵國人對休閒軟體之音樂技巧，提昇國人電腦配樂水準，讓音樂創作者有更多的發展空間，特設立此獎，此獎涵蓋能具體表現出電腦音樂創作技巧，不與其他各組重疊。

四、獎品與獎金：

＊遊　戲　組＊共有金牌獎乙名，銀牌獎二名，銅牌獎三名，優勝五名其獎金明細如下：

1 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣貳拾萬元整，獎盃乙座。
2 銀牌獎二名：可各得獎金新台幣壹拾伍萬元整，獎盃乙座。
3 銅牌獎三名：可各得獎金新台幣拾萬元整，獎盃乙座。
4 優　勝五名：可各得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。

以上得獎作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費。

＊創意腳本組＊共有金牌獎乙名，銀牌獎乙名，銅牌獎乙名，優勝五名其獎金明細如下：

1 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣伍萬元整，獎盃乙座。
2 銀牌獎乙名：可獨得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。
3 銅牌獎乙名：可獨得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。
4 優　勝五名：可各得獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。

以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

＊遊戲動畫組＊共有金牌獎乙名，銀牌獎乙名，銅牌獎乙名，優勝五名其獎金明細如下：

1 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。
2 銀牌獎乙名：可獨得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。
3 銅牌獎乙名：可獨得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。
4 優　勝五名：可各得獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。

以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

＊遊戲配樂組＊共有金牌獎乙名，銀牌獎乙名，銅牌獎乙名，優勝五名其獎金明細如下：

1 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。
2 銀牌獎乙名：可獨得獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。
3 銅牌獎乙名：可獨得獎金新台幣二仟元整，獎盃乙座。
4 優　勝五名：可各得獎金新台幣壹仟元整，獎盃乙座。

以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

五、參賽者資格：

A 主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加，一經查獲，將取消其參加資格與獎盃、獎金。
B 主辦單位智冠科技有限公司對參賽得獎作品，擁有修改權與發行權。
C 參賽者必須為中華民國國民、港澳居民（含大陸地區）或旅外華僑。

六、參賽條件：

＊遊　戲　組＊

1 可顯示彩色之 IBM PC 或 100%相容機型之休閒軟體。
2 須為尚未發表或流傳之創作作品。
3 參賽作品必須附作品之執行程式及操作手冊。

＊創意腳本組＊

1 參賽作品須以書面方式附，創意腳本概念、人物或內容設定、操作規則、場景規劃、地圖或圖形規劃、劇情或內容資料等（越詳細越好），字跡須端正（也可用電腦報表輸出方式投稿）。
2 須為尚未發表或流傳之創作作品。

＊遊戲動畫組＊

1 可顯示彩色之 IBM PC 或 100%相容機型。
2 參賽作品，須附作品動畫執行檔及圖形檔，動畫執行時間須在 10 秒以上。
3 須為尚未發表或流傳之創作作品。

＊遊戲配樂組＊

1 可顯示彩色之 IBM PC 或 100%相容機型。
2 作品須支援 AdLib、Sound Blaster、Sound Blaster PRO、MT-32、SCC-1、LAPC-1、PRO Audio Spectrum 16 等，其中任何一種音效卡。
3 參賽作品，須附作品音樂執行檔及音樂檔並儲存於磁片中，音樂執行時間限 20 秒以上，30 秒以內。
4 須為尚未發表或流傳之創作作品。

以上參賽作品，經投稿報名後未經主辦單位同意，不得擅自取消參賽。參賽作品若引發著作財產權糾紛，其法律責任由原作者自行負責。

七、參賽辦法：

1 報名時間 83 年 8 月 31 日截止收件，以郵戳為憑。

2 報名參賽者必須連同作品及參賽作品資格所註相關資料，並附參賽者之身份證正反面影印本、照片兩張以及報名表格以限時掛號寄至：

高雄郵政 32 80 號信箱第五屆金磁片獎評審委員會收（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）

八、頒獎日期：預訂於 10 月 02 日下午二點假（臺北福華飯店）舉行。

九、評選時間：

A 第一次初選 83 年 9 月 6 日至 10 日

B 第二次初選 83 年 9 月 11 日至 12 日

C 決選 83 年 9 月 18 日至 19 日

報名表

83 年第五屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽報名表

姓名：	性別：男、女		
身份證字號：		聯絡電話：	(H)　　(O)
職業：　公司或學校名稱：			參加組別：
聯絡住址：		作品（中文）：名稱（英文）	
永久住址：			
經歷：			
創作動機：			

（歡迎複印使用）

一、以上個項請以打字或正楷填寫。

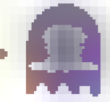
二 參加組別請確實填寫。

三 參賽者必須連同作品之執行程式、操作手冊、報名表，並附參賽者之身份證正反面影印本及照片兩張（ 參賽者如兩人以上須同時繳交身份證正反面影印本，照片兩張及報名表 ）以限時掛號寄至：

高雄市郵政 32-80 號信箱第五屆金磁片獎評審委員會收

（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）

四 詳情請洽智冠科技有限公司企劃課活動組聯絡電話 07 384 8088 轉 279 或 278



多媒體世界
多媒體世界光碟雜誌
無與匹敵的豐富內容
多媒體世界雜誌
MULTIMEDIA WO
MAGAZINE
完全攻略

SOUND MEDIA

Super Star

SOUND SYSTEM

超值ALL in ONE 神霸卡

電腦舞台上，你不能錯過的一場完美音樂演出

16 BIT PCM WAVE TABLE

主流 ALL IN ONE

功能 ALL IN ONE

系統 ALL IN ONE

軟體 ALL IN ONE

DOS應用軟體

WINDOWS應用軟體

Super Star發展程式介面函數大全 (Development Kit)

神霸卡 SUPER STAR

神霸卡 Haydn

神霸卡 2.0

神霸卡 GAME STAR

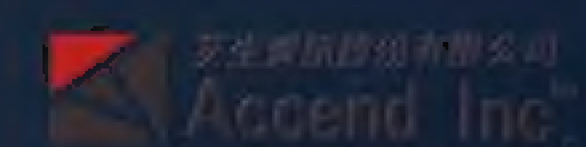
微體科技股份有限公司
金體科技股份有限公司
總公司：台北市忠孝東路七段507號
TEL：(02)651-0658 FAX：(02)788-4438
高雄辦事處：鳳山市中山西路299巷2弄9號
TEL：(07)745-0212 FAX：(07)742-4887

DRAGON KNIGHT III
熱情七月強力發售
CD-ROM
獨一無二！
中英文版
魅力大放送
磁片版亦將上市
請密切注意！
勇者！
歡迎來到
惡魔與美少女
的國度中！
龍騎士III
7月1日～6日
松山外貿展覽館國際軟體大展
休閒軟體聯展區等您來
台港星馬獨家代理發行・生產製造
微波軟體 TEL:(02)3695077 FAX:(02)3695177
All companies and product names mentioned are trademarks or registered trademarks of the respective owners.
香港地區經銷商 CompuMark Software (H.K.) Ltd. Tel:3864865 Fax:7259961
MEGA TECH

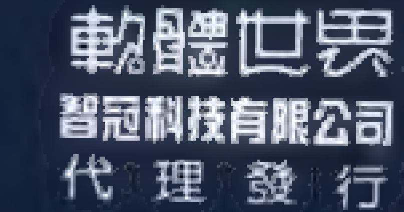
RAPTOR

活命！賺錢！以各式重裝武器笑傲空中、轟爆地面！
就是你參加此次行動之目的！

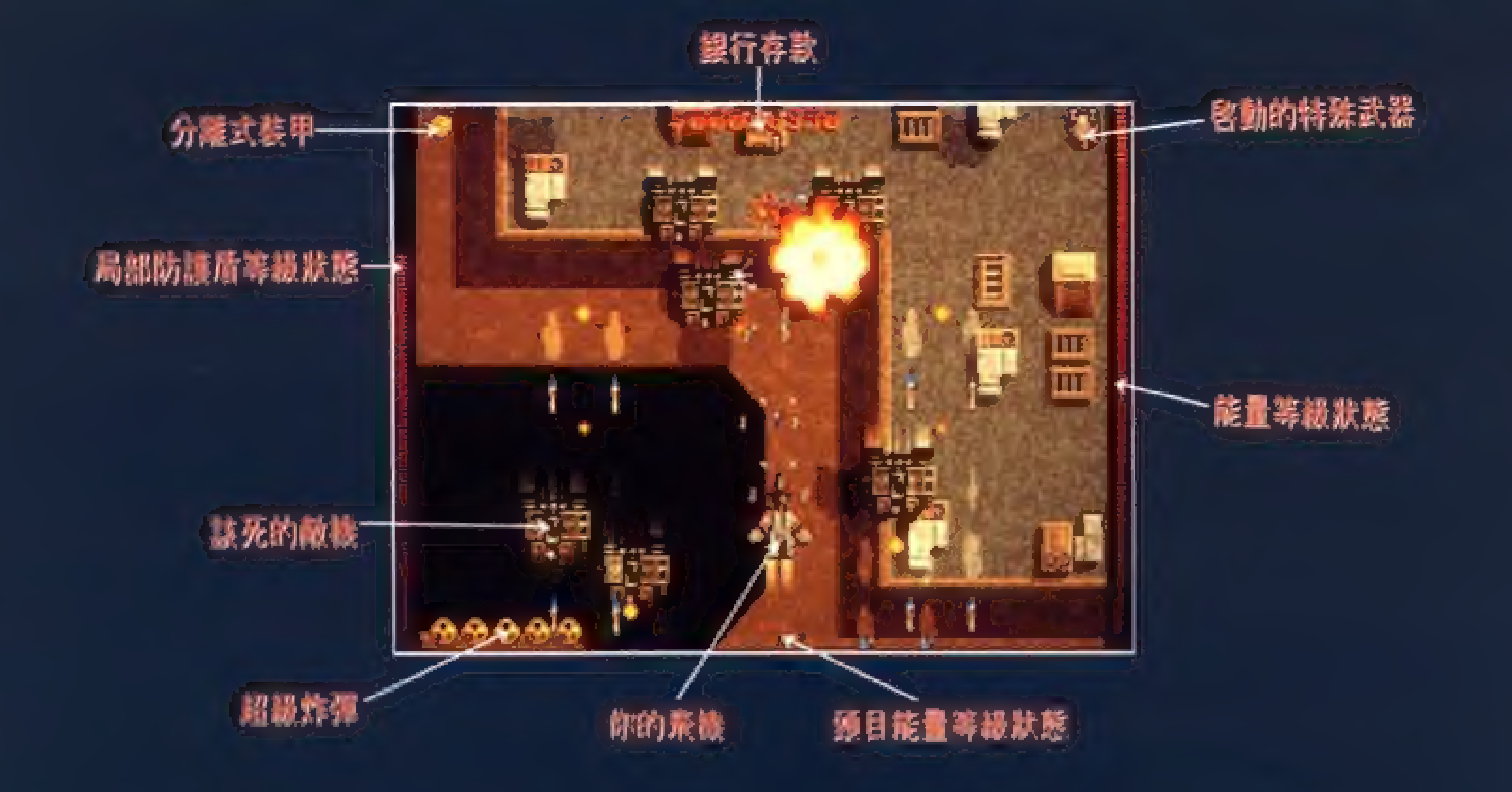
◆氣勢凌人、直逼大型電玩之高水準射擊遊戲！
◆畫面極流暢平滑，既華麗又豐富精彩，立體感十足。空中地面皆有致命追擊和炮火連綿，你將穿越槍林彈雨，尋覓一線生機並“從中取利”。
◆一萬元起家，你得慢慢購買能源及武器並提升裝備，以應付戰火越來越密集、攻勢越來越凌厲的關卡。
◆遊戲共分三個地域，包括沙漠、叢林、冰原、海邊等地，以環境考驗你的飛行技巧！
◆每一關結束時，皆有火力強大、裝甲堅固之各式大頭目把關。
◆可由兩男兩女不同造型中挑選代表自己的飛行員。難易度分菜鳥級、老將級和精英級。
◆各類武器數十種，包括對空、對地飛彈、炸彈、死光、雷射槍等，價值不菲並威力十足。
◆除移動迅速之敵方空中飛行器，地面上也有對空射擊的地物，有的會移動，有的不動。請小心了！
◆操作容易，遊戲中可用鍵盤、滑鼠、搖桿交相控制。
◆爆破場景撼動整個畫面，音效採用立體之杜比音效效果。



正式授權在中華民國、香港、大陸、新加坡、馬來西亞製作發行

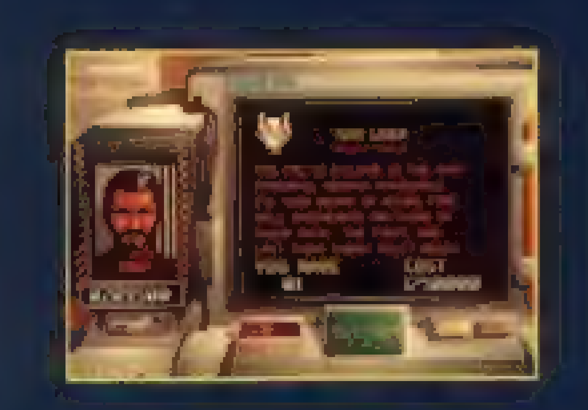


智冠科技有限公司
代 理 發 行



驚心動魄的華麗畫面

多不勝數的厲害武器



在衆多廠牌中，唯有它最爲出色！
PHILIPS
飛利浦倍速光碟機
(MPC2)，倍速作業。
Three beam雷射光束定位系統，
支援63/74分鐘CD-R光碟片，最
大容量可讀取770MB(XA2)
支援Kodak Photo CD & Multi-
Session光碟片。
支援Video CD(Green Book &
White Book Standard)光碟片。
支援CD-DA, CD-ROM, CD-
ROM XA, CD-1等格式之光碟片。
採用16bit AT-BUS控制卡，提升
傳送效率。
標準MTS立體雙語音功能
20多種調整功能，均可在螢幕上顯示
保留電視聲音。
DTV-2000A DTV-1000M
飛利浦授權代理
龍大電腦科技
台北地區：
台中地區：
高雄地區：